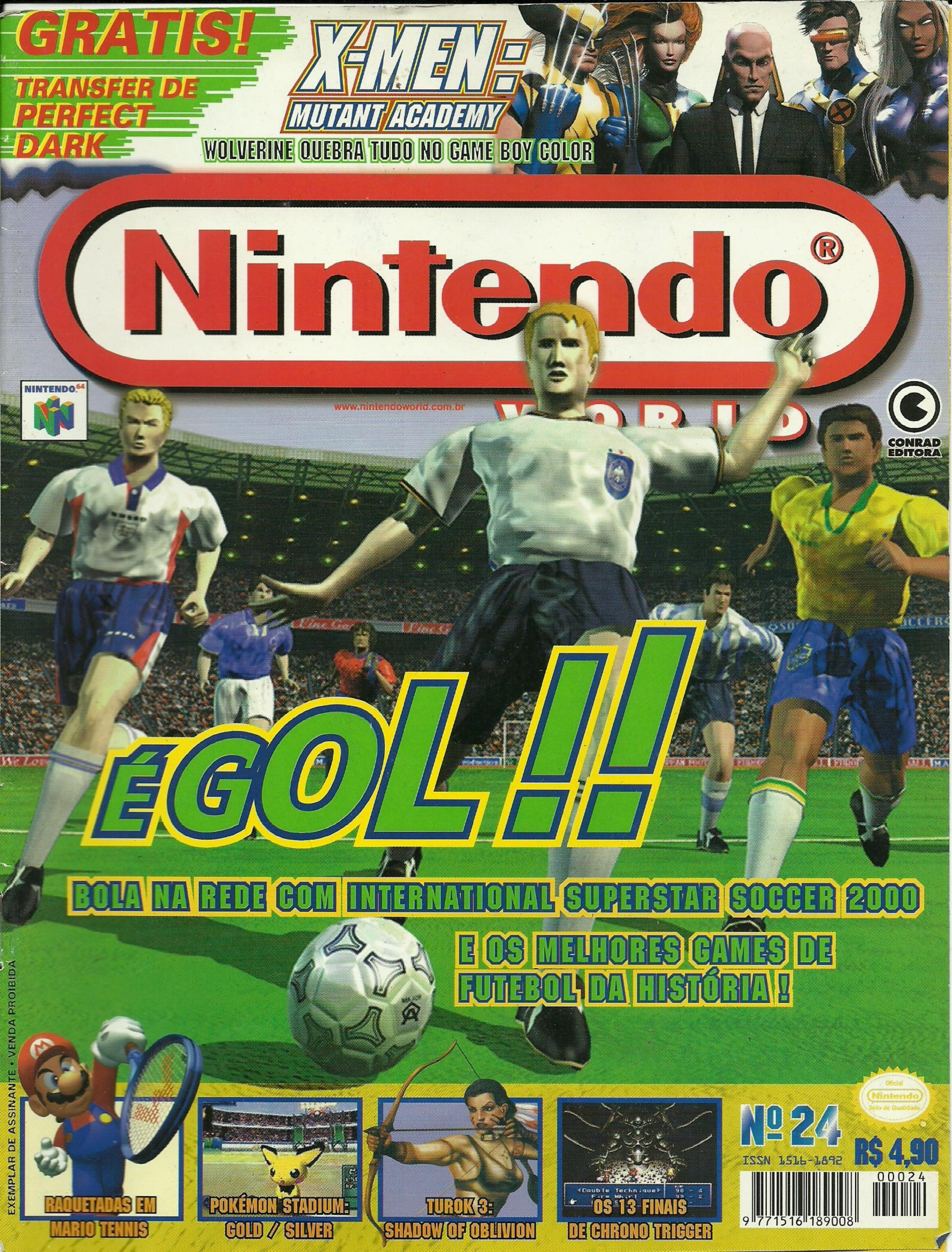

GRATIS!
TRANSFER DE PERFECT DARK
X-MEN: MUTANT ACADEMY
WOLVERINE QUEBRA TUDO NO GAME BOY COLOR
Nintendo®
WORLD
www.nintendoworld.com.br
NINTENDO64
CONRAD EDITORA
É GOL!!
BOLA NA REDE COM INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000
E OS MELHORES GAMES DE FUTEBOL DA HISTÓRIA!
EXEMPLAR DE ASSINANTE • VENDA PROIBIDA
RAQUETADAS EM MARIO TENNIS
POKÉMON STADIUM: GOLD / SILVER
TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION
OS 13 FINAIS DE CHRONO TRIGGER
Nº 24
R$ 4,90
ISSN 1516-1892
9 771516 189008
00024


Nintendo
by gradiente




© 2000 Hal Laboratory, Inc./Nintendo.TM,® e o logo "N" são marcas registradas
da Nintendo of America Inc. © 2000 Nintendo of America Inc.


Rumble Pak.™
1-4 Jogador/Simultâneos

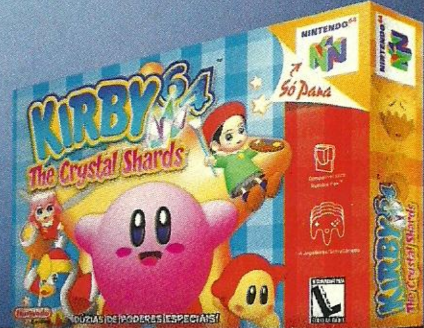




Chegou Kirby 64.
O herói que copia e combina as habilidades e armas dos inimigos usando para o bem.

Leo Burnett



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814.8234.

EDITORIAL

Demorou, mas enfim um game de futebol é capa da Nintendo World. Desde a criação da revista queríamos isso, e só não o fizemos até hoje por falta de um game que valesse a pena. Felizmente, International Superstar Soccer 2000 está aí, e é mais do que perfeito. Com a seleção brasileira a toda nas eliminatórias da Copa e as Olimpíadas se aproximando, nada como um futebolzinho digital bacana pra fazer a gente entrar no clima.

Outro destaque do mês foi a chegada dos X-Men aos cinemas. O filme estreou no Brasil dia 11, e se você curte as boas coisas da vida, já deve tê-lo assistido pelo menos uma vez (se ainda não foi, deixe de moleza e vá agora para o cinema). E não é só nas telonas que os mutantes estão arrasando. Wolverine e companhia também estão quebrando tudo na telinha do Game Boy, em X-Men: Mutant Academy. Conheça mais sobre esse jogão de pancada na página 40. E como prometido, estamos dando também uma geral em Mario Tennis, de longe um dos games mais divertidos da história do N64. Ah, e todos os treze (isso mesmo, treze!) finais de Chrono Trigger também estão nesta edição.

E no momento que você estiver lendo isto, o Junior (nosso editor-chefe) estará desembarcando em Tóquio para cobrir a Spaceworld, a feira de games da Nintendo que - você já deve estar careca de saber - marcará a aguardada primeira exibição dos novos consoles da Nintendo, o Dolphin e o Game Boy Advance. Todas as informações, os nomes verdadeiros dos consoles, os games que serão lançados e, o mais importante, as impressões de quem jogou, você terá na nossa próxima edição, numa matéria mais do que especial. Para não deixá-lo muito na ansiedade, contaremos um pouco do que já se sabe (e o que é mera especulação) sobre esses projetos secretos na página 10 do Hot Shots. Esperamos que esclareça um pouco de suas dúvidas.

Para fechar com chave de ouro: mês que vem é o aniversário de dois anos da Nintendo World. Se você bem se lembra, no ano passado preparamos uma edição caprichadona com 100 páginas. Quer saber o que faremos neste ano? É surpresa. Mas garanto que você vai curtir. Até lá! E mande presentes!

Pablo Miyazawa

Nintendo® WORLD

EDITOR-CHEFE
Odair Braz Junior

EDITOR CONTRIBUINTE
Eduardo Trivella

EDITOR-ASSISTENTE
Pablo Miyazawa

REDAÇÃO
Rogerio Motoda
Renato Siqueira
Arianne Brogini
Cleiton Campos
Lílian Maruyama
Cassius Medauar
Mateus Reis (web)

ARTE
José Carlos Assumpção (Editor)
Leonardo Nery Protti (Chefe de Arte)
Lya PYN
João Rafael Ferraz
Patricia F. L. de Paiva
Marcelo Albuquerque
Eurico Kenji Sakamoto
Alexandre Linares (Web)
André Mesquita (Web)

REVISÃO
Sandra Martha Dolinsky

COLABORADORES
André Moreira, Cassiano Barbosa, Edgard Pereira, Gustavo Vieira, Ricardo Matsumoto, Renato Viliegas, Rodrigo Assis, Alex Borges (ilustração)

COORDENADOR DE PRODUÇÃO
Ed Wilson Dias

SUPORTE TÉCNICO
William Domingos

ATENDIMENTO AO LEITOR
Fabíola Barcellos
Melissa Martins

PUBLICIDADE
LM&X
Fone/Fax: (0_ _11) 3865-4949
R. Cardoso de Almeida, 60, cj. 162
São Paulo/SP

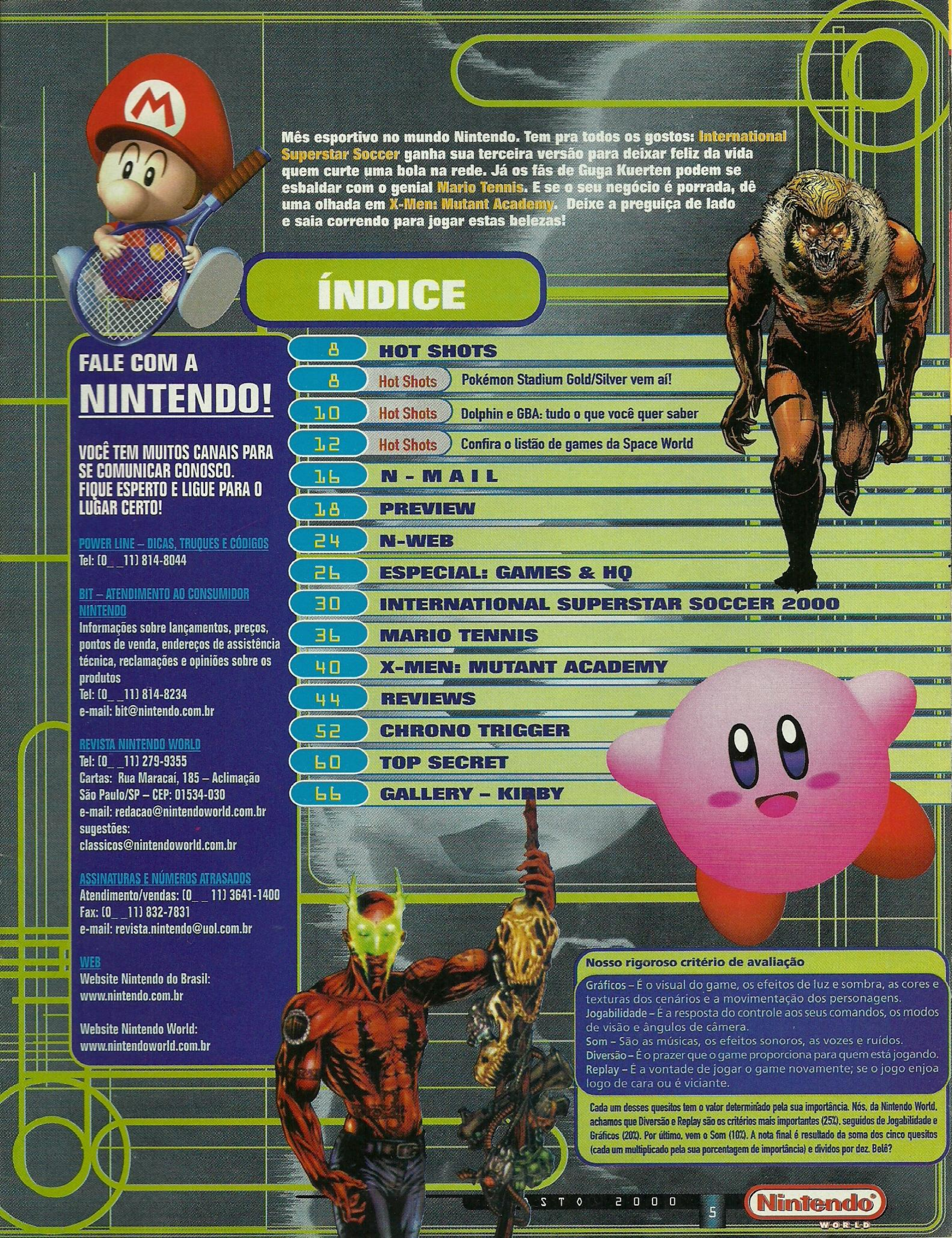
PROJETOS ESPECIAIS
S&A - MARKETING DIRETO e EDITORIAL
Fone: (0_ _11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
R. Campo Grande, 443
CEP: 05302-051 - São Paulo/SP
ASSINATURAS: (0_ _11) 3641-1400


CONRAD EDITORA DO BRASIL LTDA.

Rua Maracaí, 185 - Aclimação
CEP: 01534-030 São Paulo / SP
Fone: (0_ _11) 279-9355
Fax: (0_ _11) 3341-7752
conrad-editora@uol.com.br

DIRETORES
André Forastieri e
Rogério de Campos
Administração e Finanças
DIRETORA
Cristiane Monti
ASSISTENTE ADMINISTRATIVA
Solange Reis

Fotolitos OPEN PRESS
Impressão PLURAL
Distribuição DINAP



Mês esportivo no mundo Nintendo. Tem pra todos os gostos: **International Superstar Soccer** ganha sua terceira versão para deixar feliz da vida quem curte uma bola na rede. Já os fãs de Guga Kuerten podem se esbaldar com o genial **Mario Tennis**. E se o seu negócio é porrada, dê uma olhada em **X-Men: Mutant Academy**. Deixe a preguiça de lado e saia correndo para jogar estas belezas!

ÍNDICE

FALE COM A NINTENDO!

VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR CONOSCO. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE – DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (0_ _11) 814-8044

BIT – ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (0_ _11) 814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (0_ _11) 279-9355
Cartas: Rua Maracaí, 185 – Aclimação
São Paulo/SP – CEP: 01534-030
e-mail: redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

ASSINATURAS E NÚMEROS ATRASADOS
Atendimento/vendas: (0_ _ 11) 3641-1400
Fax: (0_ _11) 832-7831
e-mail: revista.nintendo@uol.com.br

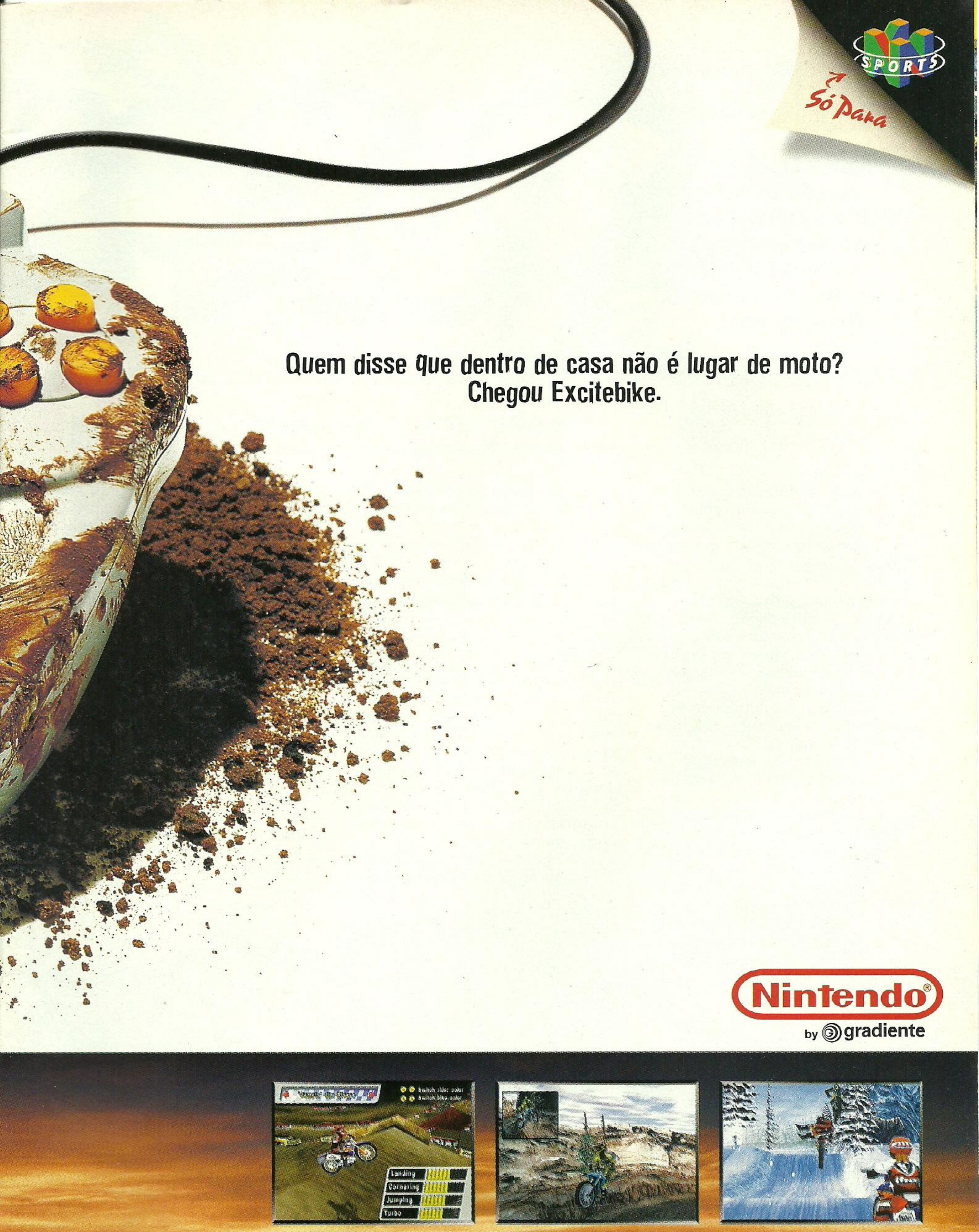
WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br

Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

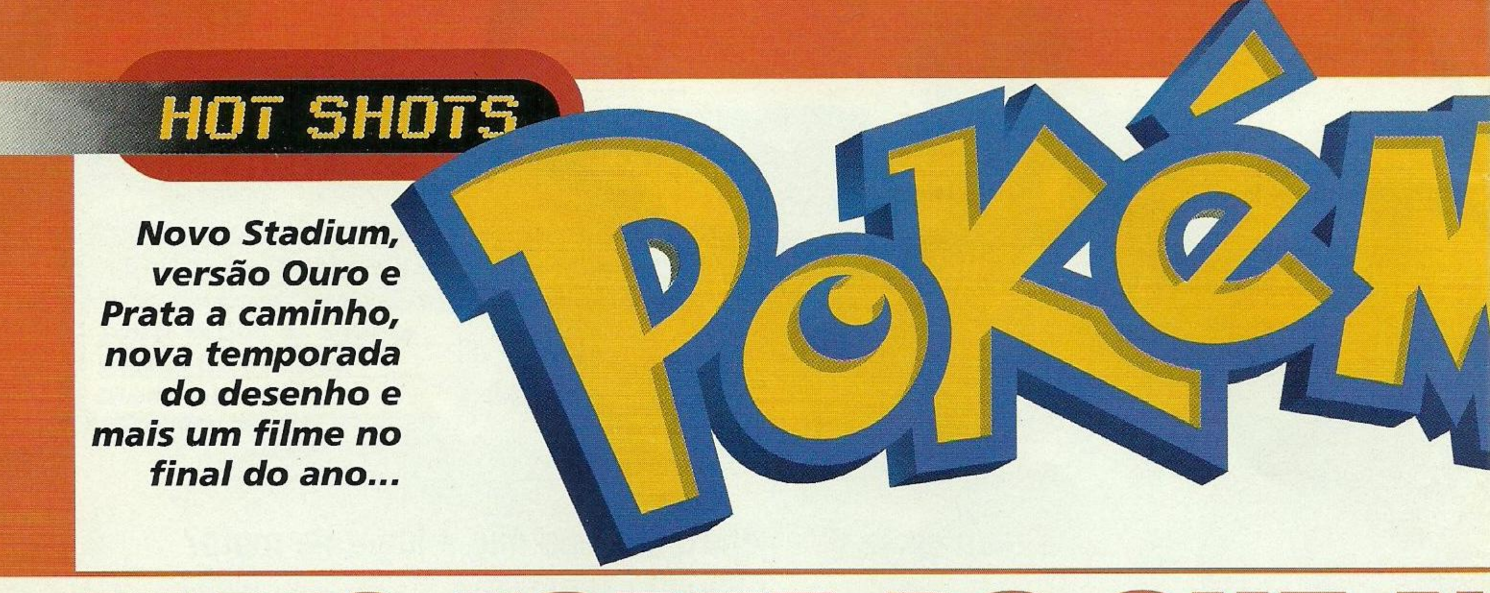
Nosso rigoroso critério de avaliação

Gráficos – É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.
Jogabilidade – É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.
Som – São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.
Diversão – É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.
Replay – É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor determinado pela sua importância. Nós, da Nintendo World, achamos que Diversão e Replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de Jogabilidade e Gráficos (20%). Por último, vem o Som (10%). A nota final é resultado da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância) e dividos por dez. Belê?



Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): 0XX (11) 814-8234.



Novo Stadium, versão Ouro e Prata a caminho, nova temporada do desenho e mais um filme no final do ano...

MAIS FORTE DO QUE N

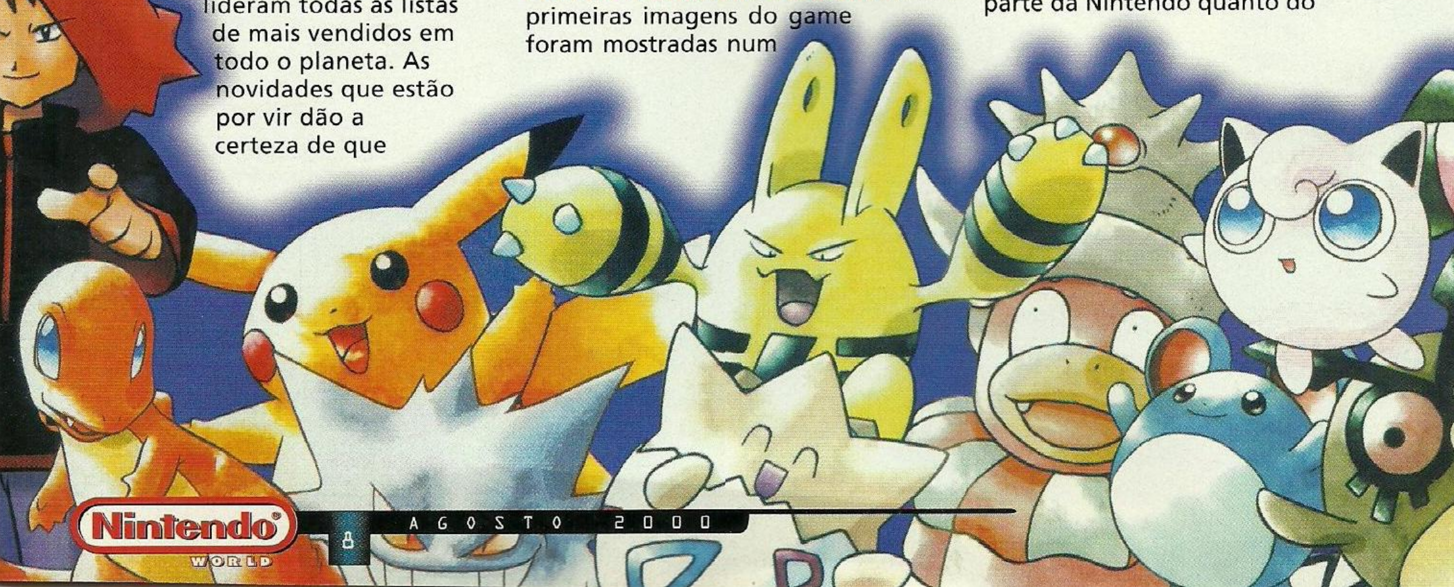
Já faz mais de um ano que o Brasil foi invadido pela Pokémania. Seja na forma de desenho animado, games Nintendo, revistas (a Pokémon Club, é claro), brinquedos e uma porção de bugigangas, a fixação pelas criaturas de bolso pegou não só todo o Brasil, mas o mundo inteiro, como um arrastão. E ao que tudo indica, nem a concorrência ferrenha que surge a todo momento (Digimon, Monster Rancher e outras cópias descaradas), fará o sucesso da turma do Pikachu diminuir.

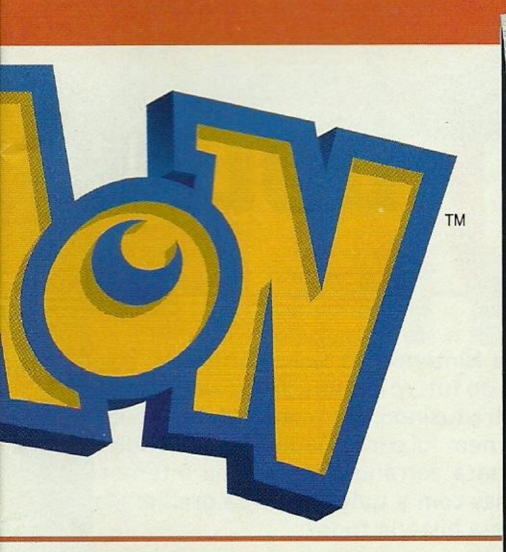
Para a Nintendo, Pokémon já é uma marca de primeira grandeza e a maior aposta da empresa até o início do ano que vem. A popularidade de Pikachu já se equipara à de Mario, e hoje em dia, os games com a marca Pokémon sempre lideram todas as listas de mais vendidos em todo o planeta. As novidades que estão por vir dão a certeza de que o primeiro posto no pódio será mantido por muito tempo. Sinta só: Pokémon Stadium Gold/Silver, Pokémon Puzzle League, Hey You, Pikachu! (N64) e Pokémon Gold & Silver (Game Boy), todos previstos para os próximos seis meses.

Porrada rolando solta e um montão de novidades

No início deste ano, a Nintendo do Japão revelou que a seqüência de Pokémon Stadium 2 (que se chamou somente Pokémon Stadium no resto do mundo) estaria em desenvolvimento e seria lançado no final do ano 2000. O projeto era chamado Pokémon Stadium 3 e traria as cem novas criaturas, que foram exibidas pela primeira vez nos games Pokémon Gold & Silver para o Game Boy. O nome definitivo do game já está definido: Pokémon Stadium Gold/Silver. As primeiras imagens do game foram mostradas num trailer exibido antes do terceiro filme dos Pokémon, Lord of the Unknown Tower. Pelas telinhas, nota-se que o game seguirá a mesma essência da série Stadium: todos os novos Pokémon se espancando numa arena, com direito a golpes especiais e tudo mais que os aficcionados adoram. Já se sabe que o cartucho será compatível com as versões Gold/Silver para Game Boy, graças ao uso do acessório Transfer Pak. A Nintendo do Japão espera lançar o game por lá no fim do ano.

Na área portátil, as criaturas também arrasam. Os quatro games Pokémon – as versões Azul, Vermelha, Amarela, Pokémon Pinball – foram os responsáveis pelo aumento de 142% nas vendas do console Game Boy Color nos Estados Unidos. Por isso, a expectativa em cima do lançamento de Pokémon Gold & Silver é das maiores, tanto da parte da Nintendo quanto do





UNCA!

público. A empresa espera bater o recorde de venda de cartuchos na história (no Japão, foram vendidos mais de cinco milhões de unidades em pouco mais de um mês). Já os fãs não vêem a hora de colocar as mãos nas toneladas de novidades e conferir a estréia dos cem novos monstros, como Pichu, Lugia, Chicorita e Totodile. A data de lançamento está confirmada e será simultânea no Brasil e nos EUA: 16 de outubro. Está com água na boca? Confira mais em nosso Preview mega-especial na próxima edição.

Pablo Miyazawa

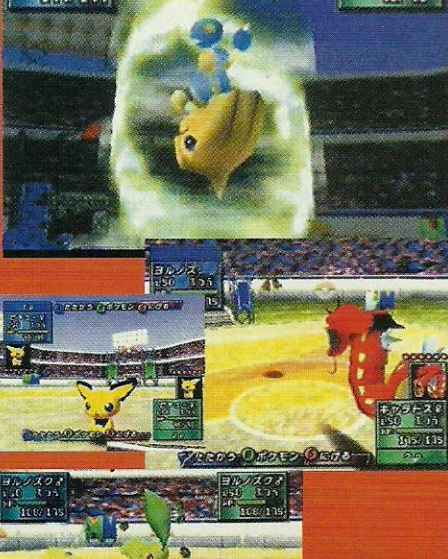


Cartaz promocional do novo filme, The Lord Of Unknown Tower

DE CARA NOVA

Só dá Pokémon novo em Stadium Gold/Silver. De cima para baixo: Marill, Annon, Kapoera, Pichu, Red Gyarados e Chicorita





ENQUANTO O SEGUNDO FILME ARRASA, O TERCEIRO JÁ ESTÁ A CAMINHO

Apesar de não exibir episódios inéditos há tempos, Pokémon continua alcançando altos índices de audiência na TV. Nos cinemas, a boa performance dos monstrinhos de bolso também foi comprovada recentemente com Pokémon – O Filme 2000, o segundo longa-metragem animado.

Como era esperado, as salas de exibição ficaram lotadas e muitas sessões esgotaram os ingressos. Até a primeira semana de agosto, mais de 1,5 milhões de pessoas tinham assistido ao filme no Brasil. Esta marca é inferior à do filme anterior (lançado em janeiro), mas é suficente para definir a força da marca liderada por Ash e Pikachu.

Nas filas que se formavam do lado de fora dos cinemas, via-se Pokémaníacos de todas as idades. Desde os mais "velhinhos" até aqueles carregados no colo dos pais. Isso mostra o pleno crescimento da Pokémania nos últimos tempos. Crianças que, no ano passado tinham dois ou três anos e não entendiam sobre Pokémon, agora entendem e têm uma infinidade de aventuras pela frente.

Enquanto isso, do outro lado do mundo, os japoneses lotavam os cinemas de seu país para ver The Lord of Unknown Tower, o terceiro longa-metragem dos bichinhos.

A novíssima aventura conta a história da garotinha Mii, órfã, que herda um Card especial e acaba atraindo o Pokémon fantasma Annon, habitante de uma misteriosa construção. A partir daí, o monstrinho que tem 26 formas diferentes, leva-a para dentro de sua torre e passa a realizar todas as suas vontades. Com o tempo, porém, a menina perde a noção do que é verdadeiro ou não, já que Annon cria um mundo perfeito para ela. Todos os seus desejos materializam-se na forma de cristal. A Warner, distribuidora de Pokémon no Brasil, confirmou que The Lord of Unknown Tower deverá estrear em dezembro nos cinemas.

Rogerio Motoda

QUESTIOMARIO

Até que enfim mais um Questiomario pra vocês racharem a cuca. A cada dois meses é a mesma coisa: todos os redatores se reúnem para elaborar perguntas cavernosas para esta seção. Nós sempre tentamos criar questões que façam nossos leitores pensarem. Mas é claro que, se você não jogou o game em questão, vai ficar pequeno pra você! Mas não desista! Quer um conselho? Leia os exemplares anteriores da Nintendo World!
E na próxima edição, você ficará sabendo quem ganhou o Questiomario Donkey Kong 64. Esse mês, escolhemos um jogo que a maioria dos Nintendo-maníacos já detonou muitas vezes. É Pokémon Stadium que chegou, arrasou e até hoje ainda arrebata corações. Só para você ficar com vontade de participar, o prêmio será um Game Boy Color com um cartucho (a nossa escolha). Mande ver! As perguntas são fáceis e estamos esperando suas respostas até o dia 30 de setembro. Mas dê uma facilitada! Não deixe de escrever por fora do envelope "Questiomario Pokémon Stadium"!

POKéMON STADIUM

REVISTA NINTENDO WORLD
Caixa Postal 15.018
CEP 01599-970
São Paulo/SP

1. Segundo a tabela de forças e fraquezas dos Pokémon (veja no manual ou na **Nintendo World** 19), qual é o único tipo de Pokémon que leva grande vantagem sobre os Psíquicos?
2. Qual o nome do penúltimo inimigo da Elite Four que você deve enfrentar?
3. Qual o único golpe que pode acertar um Pokémon que está usando as técnicas Dig (cavar) ou Fly (voar)?
4. Quem é o Treinador principal do Ginásio da cidade de Viridian?
5. Qual é o nome do único Pokémon de Fogo usado por Brock?

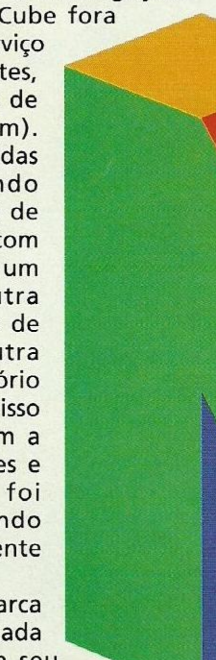


DOLPHI AS RESP

No mês de julho, o site da Nintendo na Suécia anunciou como certo o novo nome oficial do futuro console de próxima geração da Nintendo: Star Cube – traduzindo, algo como "Cubo Estelar". Essa informação, que não é oficial nem foi confirmada pela Nintendo do Japão ou Nintendo of America, está correndo por toda a Internet e deixando todo o mundo dos games com a pulga atrás da orelha. Mas, afinal, quanto há de realidade nessa história toda?
A palavra final da Nintendo é apenas uma: a verdade só será revelada no dia 25 de agosto. Essa é a data de abertura da Space World, feira oficial da Nintendo que acontece anualmente no Japão. Enquanto nossa equipe não volta de lá, vamos responder, com as informações disponíveis, a algumas questões mais freqüentes sobre os novos consoles da empresa. Tenha em mente que grande parte das informações é meramente especulativa, e alguns dados poderão ser desconfirmados a qualquer momento. Na próxima edição, você lerá nossa matéria exclusiva sobre os dados oficiais do Dolphin e do Game Boy Advance (ou seja lá quais forem seus nomes) e nossas impressões sobre os consoles. Por enquanto, fique com estas respostas e especule você mesmo.

MAS O QUE É O STAR CUBE, AFINAL?

Resposta: há alguns meses, começou a se cogitar que o nome "Star Cube" (ou "Cubo Estelar") estava de alguma forma relacionado ao novo console de próxima geração da Nintendo (co-intitulado Dolphin). Investigações revelaram que o nome Star Cube fora registrado pela Nintendo no serviço americano de marcas e patentes, e também como um domínio de Internet (www.starcube.com). Mais tarde, fontes desconhecidas divulgaram que a Nintendo registrara a marca Star Cube de três formas diferentes: uma, com descrições que lembram a de um console de video game, outra como uma espécie de serviço de rede (Games Network) e outra como um adaptador ou acessório para video game. Idéias do que isso poderia significar começaram a surgir por diversas publicações e pela Internet, mas nada foi confirmado, já que a Nintendo jamais se pronunciou oficialmente sobre o assunto.
A única coisa certa é que a marca "Star Cube" está seriamente ligada aos planos da Nintendo com seu console doméstico de próxima geração.



N E GAME BOY ADVANCE:
OSTAS QUE VOCÊ QUER

ENTÃO, O STAR CUBE É OU NÃO É O DOLPHIN?

Resposta: embora muitas evidências apontem para isso, não é possível ter certeza neste momento. Lembre-se que o Nintendo 64 foi muito tempo conhecido como Ultra 64, até ter seu nome confirmado em definitivo. Por outro lado, a Nintendo não registraria uma marca se não tivesse planos realmente importantes pra isso. Então, é bom todos começarem a se acostumar com esse nome, porque é bem provável que esteja ligado ao Dolphin de alguma forma. A verdade só será revelada no dia 25 de agosto, quando o novo console (ou pelo menos parte dele) será exibido na Space World. A Nintendo of America adiantou que o Dolphin não será exibido em forma "jogável" na feira, mas que ele estará presente de alguma forma (na forma de vídeos, talvez).

COMO SERÁ O VISUAL DOS CONSOLES? POR QUE VOCÊS NUNCA PUBLICARAM FOTOS DELES?

Resposta: nenhuma revista ou site do mundo jamais publicou uma imagem do Game Boy Advance ou do Dolphin, simplesmente porque ainda não existe nenhuma imagem oficial dos consoles. Tudo o que foi publicado são somente suposições de como os consoles poderiam ser, mas nenhuma delas foi confirmada como verdadeira pela Nintendo. Mais uma vez, o visual definitivo, ou ainda um projeto dele, será exibido na Space World.

QUAL SERÁ O NOME VERDADEIRO DO GAME BOY ADVANCE?

Resposta: até onde se sabe, Game Boy Advance (Advanced Game Boy, no Japão) será mesmo o nome do futuro console portátil da Nintendo. A própria empresa se refere ao console por esse nome, mas é possível que isso seja alterado até a data de lançamento.

QUAIS JOGOS JÁ FORAM ANUNCIADOS?

Resposta: nenhum game para o Dolphin foi confirmado em definitivo. Em diversas entrevistas, Shigeru Miyamoto declarou que, certamente, haveria um game de Mario e um de Zelda para o novo console, assim como outras séries clássicas. Quase todas as empresas já têm em mãos os kits de desenvolvimento do Dolphin. A Rare está confirmada como uma das produtoras de games e acredita-se que trabalhará numa seqüência de Donkey Kong e Perfect Dark. A Retro Studios é outra que já está em produção e divulgou que estaria produzindo cinco games para o Dolphin, sendo um de ação em primeira pessoa e um de corrida. A Silicon Kinghts e a Left Field, também second-parties da Nintendo, estariam produzindo games e a NST, o estúdio interno da Nintendo, está trabalhando em pelo menos um projeto. Além disso, outras empresas como a Acclaim, Capcom, Midway Ubi Soft e Konami também demonstraram muito interesse em desenvolver projetos ligados ao console. Recentemente, a LucasArts admitiu a possibilidade de lançar um RPG baseado no universo de Star Wars para o futuro console. Já para o Game Boy Advance, foi anunciada a produção de uma série de games, entre eles Mario Kart Advance (veja lista na página seguinte).

NOVIDADES NA

Lista de lançamentos está cheia de no

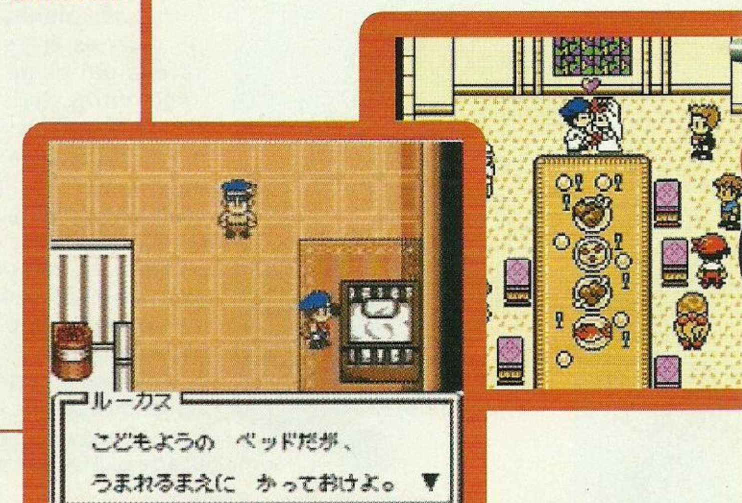
No final de julho, a Nintendo do Japão e algumas Softhouses anunciaram os nomes de alguns dos novos games que serão exibidos na Space World, feira da Nintendo que acontece de 25 a 27 de agosto. Como era esperado, os títulos para Game Boy Color dominam boa parte da lista. Alguns títulos já haviam sido mostrados na E3, outros são pura novidade, como Mario Tennis GB e Harvest Moon 3. Do lado do Nintendo 64, a grande novidade é Dance Dance Revolution, da Konami, e a terceira versão de Mario

GAME BOY COLOR

- Donkey Kong Country Nintendo
- The Legend of Stafi Nintendo
- Pokémon Puzzle League GB Nintendo
- Zonar, Mystery Man Nintendo
- Zelda: Triforce series/Chapter of Gaia Nintendo
- Hamster "Ham-taro": Operation "Be friend" Nintendo
- Mario Tennis Nintendo
- Dance Dance Revolution GB2 Konami
- Pop'n Music GB Animation Melody Konami
- Pop'n Music GB Disney Tunes Konami
- AirForce Delta Konami
- Let's Play Mini Games Konami
- Beat Mania GB Gatcha Mix 2 Konami
- Puzzle Bobble Millennium Altron
- Grand Casino Altron
- Jet de Go! Altron
- Billiard Club Altron
- Super Robot Pinball Media Factory
- Tales of Fantasia: Dungeon Mania Namco
- Pocket King Namco
- Pop'n pop Jordan
- Hamster Club 2 Jordan
- Hamster Club: Awasete Chu Jordan
- Devil's Children: Black Book Atlus
- Devil's Children: Red Book Atlus
- Wizardry Ascii
- Wizardry II: Legacy of Lylgamyn Ascii
- Wizardry III: Knight of Diamond Ascii
- Star Ocean: Blue Sphere Enix
- The Legend of Doki Doki Enix
- Carrying Electronic Monster "Telefang": Speed version Smile Soft
- Carrying Electronic Monster "Telefang": Power version Smile Soft
- Let's fight by Puzzle Kaga Tec
- My Camp Site Kaga Tec
- Koto Battle Alpha Star Soft
- Gimmick land Alpha Star Soft
- Pocket Cooking J Wing
- Go! Go! Hitchhiking 2 J Wing
- Silvania Family 2 Epoch
- Gonta's Easygoing Adventure Lay Up
- Boon Boon Kaboon Gaps
- Pocket Puyo Puyo-n Compile
- Brave Saga: New Chapter Astaria Takara
- Close Friend "Guru Guru" Sting
- Daikatana GB Kotobuki Systems
- Densha de Go! 2 Cyber Front
- Solomon Tecmo
- Harvest Moon GB 3: Boy Meets Girl Victor Interactive
- New Century Evangelion Mahjong Game King Record
- The Black Onyx BPS
- Mega Man X: Cyber Mission Capcom
- Monster Collection GB Kadokawa Publishing



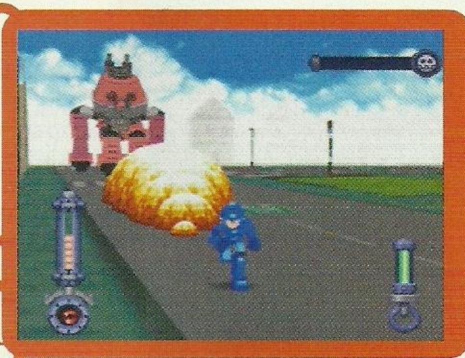




Party. Para o Game Boy Advance, o destaque é uma nova versão de Mario Kart (leia mais no quadro abaixo). Como já se desconfiava, nenhum sinal de jogo para o Dolphin. Mas não se engane pelo tamanho da lista: é possível que boa parte desses games (principalmente os de Game Boy Color) nem sejam lançados no mercado ocidental. Confira o listão e fique com água na boca. Vale lembrar que a grande parte dos nomes é uma tradução literal dos títulos em japonês, e podem ser alterados até o lançamento.

GAME BOY ADVANCE

- Konami's Wacky Racing Konami
- Silent Hill AGB Konami
- Golf Master AGB Konami
- Mario Kart Advance Nintendo
- Kuru Kuru Kuru Rin Nintendo
- Golden Sun Nintendo
- Napoleon Nintendo



NINTENDO 64

- Mega Man Dash : Adventure Spirits of Steel Capcom
- Dance Dance Revolution: Disney World Dancing Museum Konami
- Modern War Simulation: Ultimate War Media Factory
- Crime and Punishment: A Successor of the Earth Nintendo
- Mario Party 3 Nintendo
- Animal Forest Nintendo
- A stranger "Shiren" 2": Invasion of Ogre! Nintendo
- Banjo Tooie Nintendo
- Mickey Speedway USA Nintendo
- Custom Robo V2 Nintendo
- Leader of Animals Nintendo
- Echo Delta Nintendo





MARIO KART DO FUTURO

Nintendo prepara versão para o Game Boy Advance

Entre os boatos que cercam o Game Boy Advance, muito era dito sobre uma nova versão de Super Mario Kart para o novo portátil. Agora é oficial e definitivo. Nenhum outro detalhe foi divulgado, mas espera-se que Mario Kart Advance seja uma transposição perfeita de Super Mario Kart para o Super NES, lançado em 1992. Como o GBA será bastante similar ao Super NES em termos de hardware e capacidades, espera-se que ambos os games sejam bem parecidos. A estréia está prevista para o início do ano que vem, junto com o lançamento do console. A Nintendo prometeu uma versão "jogável" do game na Space World, e estaremos lá para conferir e contar tudo para você.



Esse bigodudo está em todas

FÓRUM

QUAL É O GAME DE ESPORTES QUE VOCÊ GOSTARIA DE JOGAR NO NINTENDO 64?

Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br). O resultado da pesquisa será publicado numa edição futura.

CALENDÁRIO NINTENDO 2000

NINTENDO 64

agosto/setembro

- 40 Winks
- Aidyn Chronicles: The First Mage
- Blitz 2001
- Blues Brothers 2000
- F1 Racing Championship
- Hercules: The Legendary Journeys
- Indiana Jones and the Infernal Machine
- Looney Tunes: Duck Dodgers Starring Daffy Duck
- Madden NFL 2001
- Mario Tennis
- Ogre Battle 64: Person of Lordly Caliber
- Spider-Man
- Stunt Racer 64
- Super Bowling
- Sydney 2000
- Transformers: Beast Wars Transmetals
- Turok 3: Shadow of Oblivion
- Pokémon Puzzle League

outubro/novembro

- Banjo-Tooie
- Big Mountain 2000
- Disney's Donald Duck
- Dinosaur Planet
- Hey You, Pikachu!
- Mega Man 64
- Mia Hamm Soccer 64
- Mickey's Speedway USA
- Roswell Conspiracies: Aliens, Myths & Legends
- San Francisco Rush 2049
- Scooby-Doo: Classic Creep Capers
- Star Wars: Episode I: Battle for Naboo
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The World Is Not Enough
- WWF No Mercy

GAME BOY

agosto/setembro

- Armada FX Racers
- Army Men: Air Attack
- Asterix
- Austin Powers: Oh, Behave!
- Blaster Master: Enemy Below
- F-1 Racing Championship
- Jimmy White Cueball
- Legend of the Sea King
- Lil Monster
- Major League Soccer
- Mega Man X
- NBA Live 2000
- Perfect Dark
- Pokémon Puzzle League
- The Little Mermaid II: Pinball Frenzy
- Wacky Races
- Xena: Warrior Princess

Obs.: As datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.

PROVE QUE VOCÊ É UM TREINADOR DE VERDADE!

Participe do campeonato de Pokémon para Game Boy

"Pika!! Pika-chuu!"

Você joga Pokémon do Game Boy e se acha o maior Treinador da parada? Então está na hora de mostrar ao mundo que você é bom mesmo. A Livraria Devir está organizando o Primeiro Torneio brasileiro de Pokémon para Game Boy. A competição vai acontecer no Shopping West Plaza, em São Paulo, é gratuita e aberta a qualquer um que comparecer ao evento com um Game Boy com cartucho Pokémon (versões Vermelha, Azul ou Amarela). Não é preciso levar os Cabos Game Link (eles serão fornecidos pelo torneio). O esquema de disputa é parecido com o que acontece nas convenções americanas: cada jogador seleciona seus Pokémon, conecta seu Game Boy ao do adversário e parte para a briga. Os jogadores podem ainda fazer trocas de Pokémon entre si e haverá distribuição de brindes para os vencedores. Confira ao lado as datas e os horários das competições.

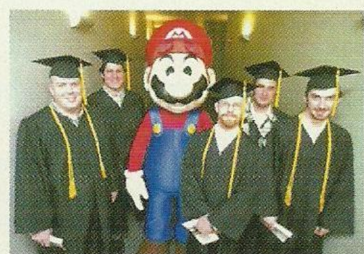
DIAS E HORÁRIOS

- 24 de agosto, às 13, 15 e 17 horas
- 25 de agosto, às 13, 15 e 17 horas
- 26 de agosto, às 12, 13, 15 e 17 horas
- 27 de agosto, às 12, 13, 15 e 17 horas

LOCAL: Shopping West Plaza (piso térreo)

Maiores informações: www.devir.com.br ou (0__11) 3272 8200 – com Caco

OS PRIMEIROS GRADUADOS PELA DIGIPEN



Pose para a posteridade: os cinco formandos e um ilustre desconhecido

Faculdade de games forma sua primeira turma

A DigiPen Institute of Technology, única faculdade de games do mundo, acabou de formar seus primeiros profissionais desde sua criação, em 1998. A cerimônia rolou na própria sede da Nintendo of America, em Redmond. Os cinco graduados são os primeiros "Bacharéis em Ciências de Simulação Interativa em Tempo Real" do mundo. Com certeza, em breve estarão trabalhando em Softhouses e, quem sabe, criando games Nintendo pelo mundo afora.

NOVO ZELDA VEM DOURADO

Majora's Mask será lançado em edição especial nos EUA

Alegria em dose dupla para os fãs americanos de Zelda. Primeiro: o lançamento do novo game, The Legend of Zelda: Majora's Mask foi adiantado em um mês – agora será em 26 de outubro. Segundo: Majora's Mask será lançado numa versão especial, toda dourada, da mesma forma que Zelda: Ocarina of Time. Mas fique esperto: essa promoção valerá somente com a primeira leva de cartuchos do mercado americano e não chegará ao Brasil.

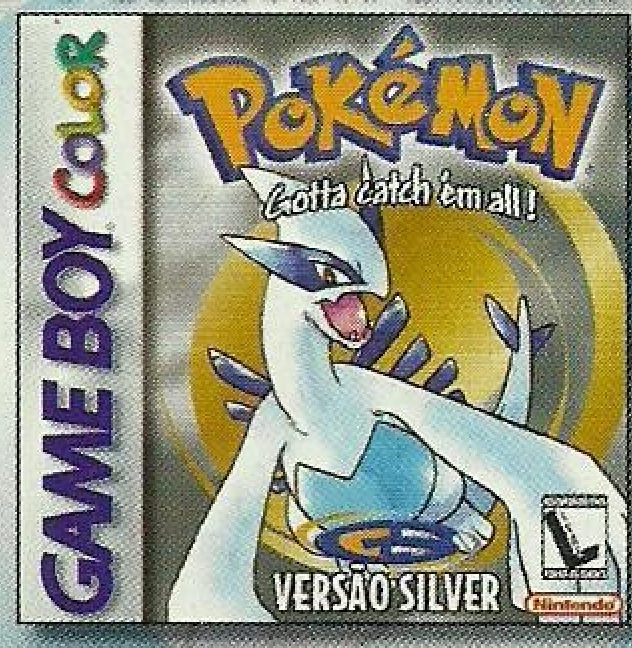
CHEGOU O NOVO POKÉMON. CORRA PARA GARANTIR O SEU!

POKÉMON GOLD

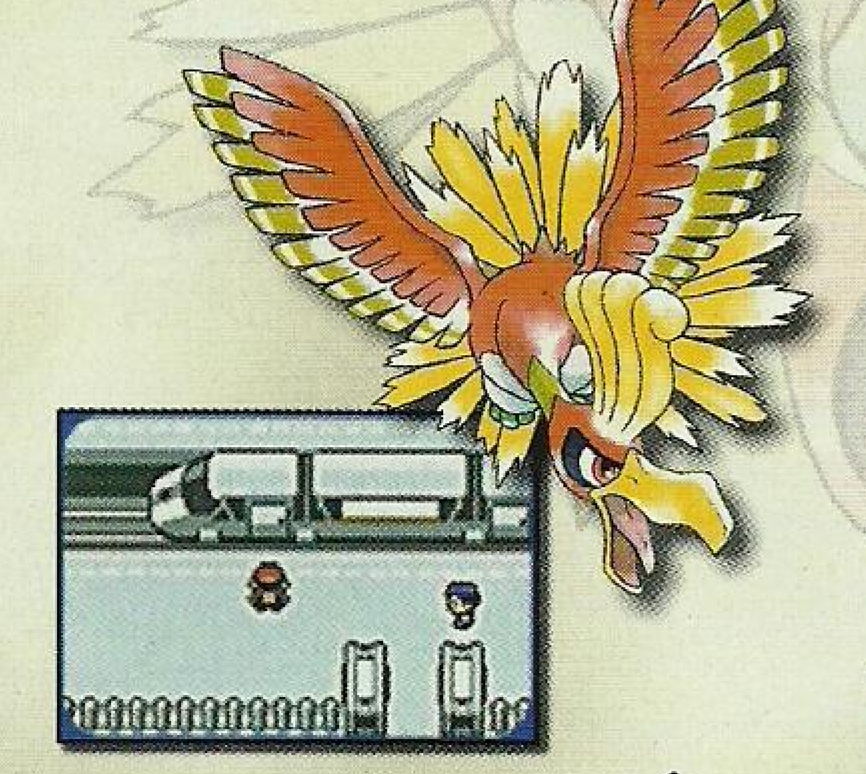


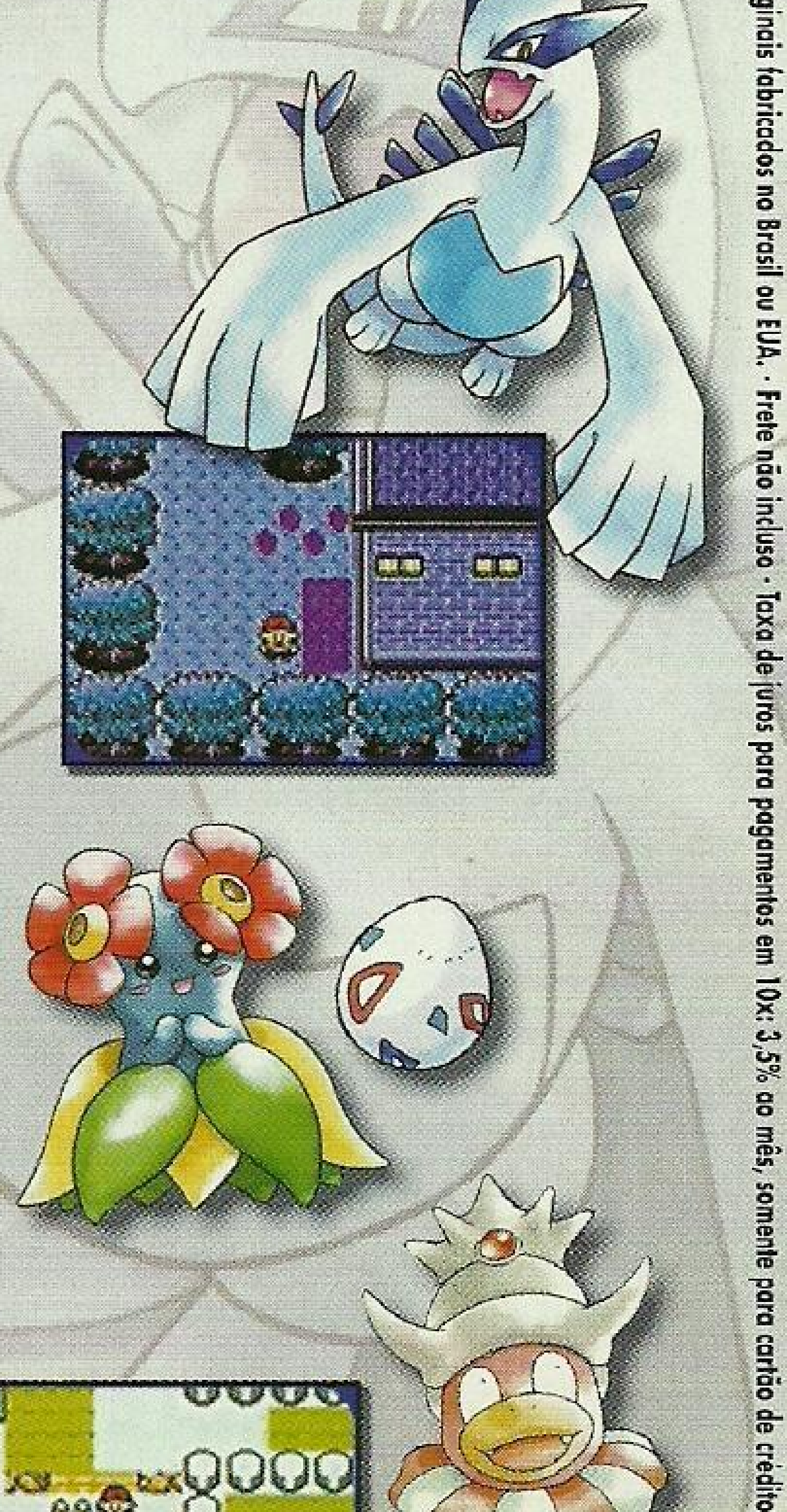
3x R$ 33,00





3x R$ 33,00





POKÉMON GOLD E POKÉMON SILVER, DOIS GAMES RECHEADOS COM NOVOS MONSTRINHOS PARA CAPTURAR E UM NOVO E GIGANTESCO MUNDO A SER EXPLORADO, TRAZEM UMA SÉRIE DE INOVAÇÕES QUE VÃO FAZER VOCÊ DELIRAR.

- RELOGIO INTERNO SABE SE VOCÊ ESTÁ JOGANDO DE DIA OU DE NOITE: PARA PODER PEGAR OS POKÉMONS DE HÁBITOS NOTURNOS, VOCÊ TERÁ QUE JOGAR DE NOITE.
- DESCUBRA SE SEU POKÉMON É MACHO OU FÊMEA: AO JUNTAR UM CASAL VOCÊ PODE GANHAR UM OVO POKÉMON. QUANDO NASCER, VOCÊ TERÁ UM POKÉMON TOTALMENTE INÉDITO!
- VÁRIOS ACESSÓRIOS: TELEFONE CELULAR PARA FALAR COM OS OUTROS PERSONAGENS DO GAME, RÁDIO PARA SABER O QUE ESTÁ ACONTECENDO NAS CIDADES VIZINHAS E MUITO MAIS.
- TOTALMENTE COMPATÍVEIS: USE O GAME LINK PARA TRAVAR BATALHAS OU TROCAR POKÉMON COM SEUS AMIGOS. TRANSFIRA O SEU POKÉMON PREFERIDO INCLUSIVE ENTRE AS VERSÕES AMARELA, AZUL E VERMELHA! E MAIS: LEVE O SEU MELHOR POKÉMON PARA LUTAR NO POKÉMON STADIUM USANDO O TRANSFER PAK.

É TANTA NOVIDADE QUE VOCÊ NÃO PODE PERDER DE JEITO NENHUM! POR ISSO CORRA, RESERVE JÁ O SEU E SEJA O PRIMEIRO A EXPLORAR A MAIOR AVENTURA POKÉMON A SER LANÇADA NO SEU GAME BOY.



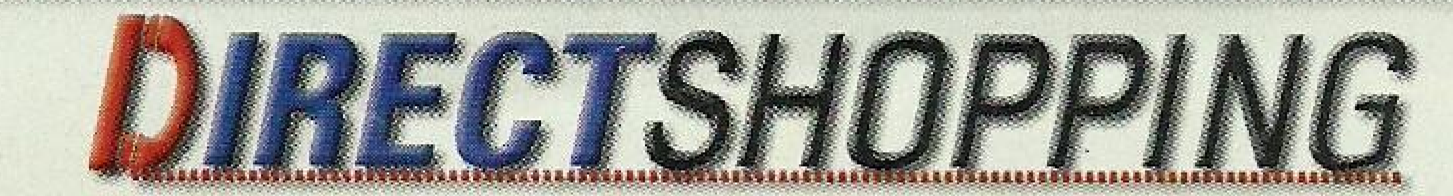






ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/nintendo (011) 7266-7777**



CÓDIGO NN09D

Preços válidos até 30/09/2000 ou enquanto durarem os estoques. • Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. • Frete não incluso. • Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

N-MAIL

Alô, alô, amigos leitores! A cada edição, o conteúdo desta seção fica ainda melhor. Tudo isso graças às fenomenais missivas que vocês não cansam de nos enviar. E nas próximas edições, mais novidades por aqui. Quem viver, verá!

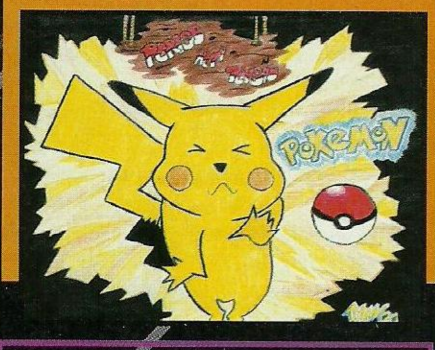
Carta do mês

Na maravilhosa edição 22, (digo maravilhosa porque a 21, sinceramente...) notei alguns detalhes sobre os quais gostaria de algumas informações: Pablo e Trivella realmente trabalharam na E3? Porque em todas as fotos onde os caras aparecem, eles estão se divertindo! Ou seja: ou estão jogando ou enchendo a cara de "manguaça". Foram eles, esses indivíduos irresponsáveis, que deixaram o nosso Miyamoto "mamado"? Pois aquela entrevista publicada no Hot Shots está bem estranha: "Ora, simplesmente porque, desta vez, não sou o diretor do game! hahahahaha!!!". Devemos concordar que esta afirmação é, digamos, beeem estranha.
Se foram eles que embebedaram o homem, gostaria de declarar que a estratégia deles para "arrancar" informações foi aproveitada por outros: num site, por exemplo, publicaram algumas informações que conseguiram do Miyamoto "no hotel onde houve a pré-apresentação da Nintendo" (aquela onde serviram uísque), entre elas o fato de ele estar trabalhando num RPG de Pokémon para o Dolphin, num jogo de "comunicação" também para o Dolphin (qual outro video game Nintendo teria modem?) e na idéia de tornar o Mario para o Dolphin um game mais adulto (alguma coisa sobre mudar o V de vitória do Mario para um sinal feito com "o dedo médio"). Sobre a frase a que me referi, o próprio site diz que Miyamoto aparentemente não estava muito "lúcido", que falava "com a língua enrolada" e que talvez não devamos prestar muita atenção a essa declaração. Se foram Pablo e Trivella que causaram esse "transtorno" ao mestre, só tenho uma coisa a dizer: QUERO SER REDATOR DA NINTENDO WORLD!!!!!!!

João E. Bordignon
Via e-mail

Ah, é? Então esperamos que sua mãe saiba que você é chegado na "manguaça", João. Porque, como você sabe, aqui a gente só trabalha "mamado". Bem, mas você deve ter percebido que estamos brincando, e Pablo e Trivella apenas tomaram uma inocente cerveja no estande do Conker. Quer dizer, o Pablo tomou uma, já o Miyamoto e o Trivella, ninguém sabe ao certo. Brincadeira! Pelo que vimos, na caneca de Miyamoto-san só entra café. E olhe lá.

Renan Mathias dos Santos
Sta. Barbara D'Oeste/SP



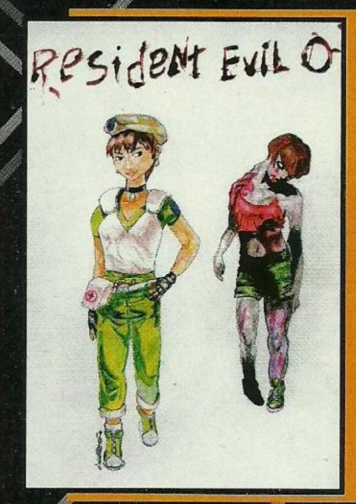
SOBREMESA PARA ACOMPANHAR?

Fala aí, calangada! Só escrevi para dizer que sou mais um brasileiro que tem a NW desde a edição nº 1. Será que tem lugar para um cara por aí para ficar testando os games? Não sou muito exigente, só quero ganhar por volta de R$15.000,00.

Eder Faria Invencione
Serra Negra/SP

Pôxa, Eder, R$15.000,00 é muito pouco. A média da redação é de 25.000,00 pra cima. Todo mundo vem trabalhar de Audi, Porsche ou Ferrari, e só almoçamos em restaurantes finos da Avenida Paulista. Vê se pede um salariozinho um pouco maior, né?!

José Luiz E. Constancio
Rio de Janeiro/RJ



Wellington Carlos dos Santos
São Paulo/SP

PROFESSOR

Não querendo ser chato, pelo contrário, preocupado com a imagem da revista (a qual eu admiro muito), queria deixar alguns toques. Na NW 22, na parte das notas dos games, em vez de gráficos estava escrito "gáficos". Apesar de ser um erro pequeno, não é a primeira vez que acontece e certamente prejudica um pouco a imagem da revista. A revista tem que ser como nossa musa Joanna Dark: absolutamente perfeita!

Everton Menor
Por e-mail

Grande Everton, agradecemos seu olho vivo. Realmente, esse errinho passou batido, mas prometemos que não vai mais acontecer. Continue nos alertando de nossas mancadas, valeu?

RASGANDO SEDA

Queria dizer que eu adoro a revista e que está melhorando cada vez mais. Ah, também gostei da matéria da E3, que mostrou vários jogos legais, como **Majora´s Mask**, **Conker's Bad Fur Day**, **Cruis´n Exotica**, porque eu adoro uma corridinha maneira. Pô, vocês devem ter rachado o crânio para fazer essa edição, que foi uma das melhores que eu já li.

Denis C. L. de Carvalho
São Paulo/SP

Valeu pelos elogios, Denis. A gente se esforçou bastante para fazer uma cobertura completa da E3. Não queríamos deixar nada passar batido, e pelos elogios que recebemos até agora, acho que conseguimos. Ano que vem tem mais show de bola da sua NW.



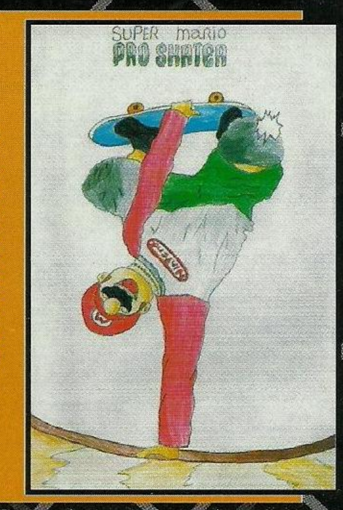
Bruno Ribeiro Soares
Rio de Janeiro/RJ

O VICTOR NÃO É PUXA-SACO!

Estou mandando esse recado para dizer que vocês estão vacilando. Esta revista está muito cara para tão pouca página. Vocês também têm que falar mais sobre os jogos que estão para vir. Eu estou louco para saber se vai ter algum jogo das olímpiadas e quais esportes vão aparecer nesse jogo. Vai ter Handebol? Por que não existe nenhum jogo de Handebol? E, pelo amor de Deus: PAREM DE PUXAR O SACO DO MALDITO POKÉMON. Já enjoei desses malditos monstrinhos. Eu poderia mandar isso aqui cheio de elogios, mas não sou puxa-saco de ninguém.

Victor De Vico Pardini
Sao Paulo/SP

Recado dado, seu Victor. Pode deixar que estamos pensando seriamente em colocar mais páginas na revista. O único game de Olímpiadas previsto é o **Sydney 2000**, que certamente não terá Handebol entre suas modalidades. Pode deixar que quando o game sair você ficará sabendo. E mais uma coisa: ninguém aqui é puxa-saco de Pokémon. Só achamos o Pikachu uma fofura, o que podemos fazer?



Jesse James G.da Silva Jr.
Belo Horizonte/MG

ABAIXO A BAIXARIA!

Olá, pessoal da NW! Gostaria de parabenizá-los pela maravilhosa reportagem da E3 que vocês fizeram e também pela revista, muito boa comparada às outras. Eu, particularmente, compro a NW porque não há apelação: nas outras, tudo que vemos é mulher pelada. Parece mais uma revista pornô! E vocês mostram como são profissionais e que não precisam de MULHER NUA para ser a melhor do planeta no ramo de games! Beijinhos!

Andressa
Via e-mail

Nada como uma garota equilibrada dando sua opinião sobre a revista, Andressa. Continue assim, menina!

CADÊ O MEU RPG?

Quero comunicar meu extremo desgosto ao ver a maior produtora de RPGs do mundo, a SquareSoft, produzir apenas jogos para a Sony. Sinto saudade de games como **Secret of Mana, Final Fantasy** e **Chrono Trigger** (que, na minha opinião, foi o melhor da empresa), e queria muito, mas muito, muitíssimo mesmo que a Square voltasse a se aliar à Nintendo. Poderia fazer jogos incríveis, que eu seria o primeiro a comprar. Digo tudo justamente pela deficiência de RPGs do N64 (um no mercado e dois em desenvolvimento), pois Zelda não segue os velhos padrões de níveis, pontos de experiência etc. Muita saúde e alegria.

Henrique Persechini
Rio de Janeiro/RJ

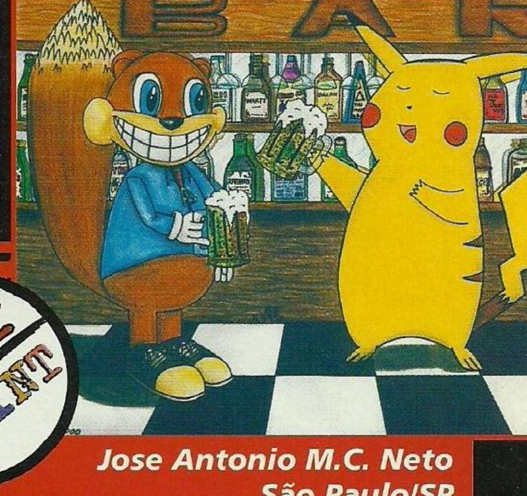
É, Henrique, por enquanto não há notícias de que a Square desenvolva games para o N64 e para o Dolphin. Mas a empresa está bem disposta a trabalhar no novo console, o que é uma ótima notícia para todos que amam RPG.

RECLAMAÇÕES

Meu nome é Carolina, tenho 12 anos e tenho umas perguntas. Olha só: 1) Sinto dizer, mas acho Digimon melhor que Pokémon, porque apesar de usar esse clichê de monstros, é, digamos, bem mais cool. 2) Por que a Nintendo não lança mais jogos de RPG para o 64? Começo a ter inveja de quem tem Playstation... 3) A vida é dura, mas os preços dos jogos estão abusivos, e vocês não publicam nem uma matéria sobre isso! Se ninguém reclamar, nada vai mudar! Afinal, jogo custando R$ 200,00 é demais! Bom, era isso o que eu tinha a dizer. Registrem minhas queixas, ok?

Carolina Simões
via e-mail

Oi, Carolina. Bem, então vamos por partes: 1) A redação em peso achou Digimon chato. E não é porque temos a revista oficial do Pokémon que dizemos isso, não. Vários de nossos amigos também não gostaram, mas gosto é gosto e vice-versa, né?! 2) Se serve de consolo, Majora's Mask está chegando. 3) Preço: um cartucho de N64 custa, nos Estados Unidos, em média, US$ 50,00. Com o dólar custando R$ 1,80, só na conversão o cartucho já vai para R$ 90,00. Junte a isso impostos, importação, tradução, pagamento de funcionários etc., e você terá o preço final. Não estamos justificando nada, apenas analisando friamente o que acontece.



Jose Antonio M.C. Neto
São Paulo/SP

Escreva para a Nintendo World
R. Maracaí, 185 – Aclimação
São Paulo – CEP 01534-030
conradeditora@uol.com.br

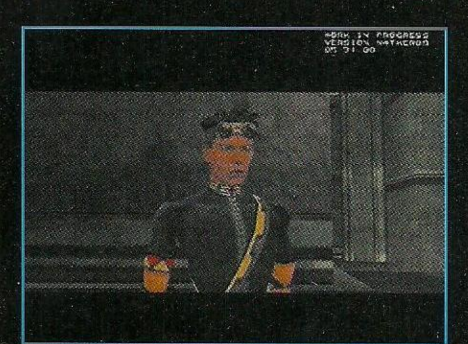
HOT PAINT



PRÊMIO:
1 cartucho de N64

TUROK

I A família dos índios sem medo



Joseph é igualzinho ao avô: não está pra brincadeira



Irmãos coragem: Danielle lava, enquanto Joseph enxágua



Será o ataque dos Incas Venusianos?

Após uma estréia cheia de moral em 1997 e três games de sucesso, o índio Turok pode ser considerado um dos personagens mais requisitados do N64. Com Turok 3: Shadow of Oblivion, a série alcança a incrível marca de um título novo por ano. A produção ficou, mais uma vez, nas mãos da equipe da Acclaim Austin Studios (ex-Iguana), que abusou de toda a tecnologia do Nintendo 64 e criou um game de ação 3D, recheado de missões em primeira pessoa, que dá sinal de ser um dos melhores do gênero para o console.

Desta vez, serão dois personagens principais: Joseph e Danielle, ambos netos de Joshua Fireseed, o velho Turok que todos nós conhecemos bem. A possibilidade de escolher entre dois personagens é a maior novidade do game, já que cada um pode seguir um caminho diferente e maneja armas de formas bem distintas. Novas áreas serão abertas com cada personagem, dependendo exclusivamente de suas habilidades, além de haver lugares que só podem ser acessados por um dos dois.

A história se passa duas gerações depois de Turok 2 – Seeds of Evil e mostra Oblivion, uma medonha criatura do espaço sideral que engole tudo o que surge pelo seu amaldiçoado caminho – inclusive planetas inteiros, sem o menor dó das pobres criaturas que neles vivem. Para a sorte dos seres humanos e do nosso mundinho azul, o monstrão está bem preso numa dimensão paralela. Encurtando um pouco a história, a morte dos últimos membros da valente família dos Turok representará o ressurgimento do bicho e o fim da raça humana, é claro.

Diversão acima de tudo

Que Turok 2 era tão difícil e longo que chegava a ser frustrante, não é novidade para ninguém. Por isso Shadow of Oblivion será bem mais curto (umas trinta horas de jogo) e lotado de inimigos – ou seja, bem mais divertido. Mas não quer dizer que seja mais simples. A inteligência artificial dos mais de quarenta vilões será elevada: eles serão imprevisíveis e nunca aparecerão duas vezes no mesmo lugar. Para combatê-los, a dupla terá à disposição 24 novas armas, um arsenal de guerra capaz de destruir em pedacinhos (bem pequenos).


Um sorriso meigo e carinhoso...

E as inovações não param. Serão quase cinqüenta mapas no modo Multiplayer e oito tipos de jogo, com

3 SHADOW OF OBLIVION

retorna pela quarta vez

N64

os já conhecidos Capture the Flag, Blood Lust e Monkey Tag. Os cenários de jogo serão os mais amplos, variados e detalhados que já surgiram no Nintendo 64. Segundo a Austin, funcionarão como um "ambiente vivo", o que significa que praticamente todo o cenário fica em constante movimento, mesmo sem a influência dos personagens. Aqueles efeitos de luz e sombra de cair o queixo e que estavam em toda a parte de Turok 2 também estarão lá. Até a trilha sonora, sempre meio esquecida nos games anteriores, estará caprichada. Nas cenas de cinema – todas ultra-realistas e com diálogos em cada cena – os lábios dos personagens movem-se conforme as falas. E para quem gosta de uma boa trapaça, T3 cai como uma luva. O game estará lotado de códigos, entre os melhores de Turok: Dinosaur Hunter e Turok 2. A Austin está jurando de pés juntos que este será o melhor Turok da série. Depois de tudo isso, estamos até acreditando.

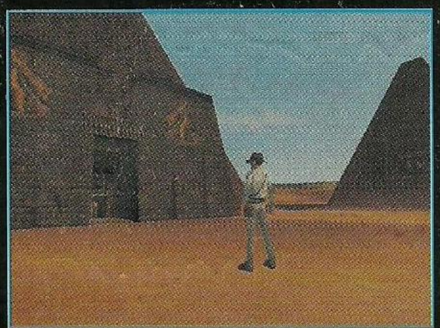
Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Acclaim
Desenvolvimento:	A. Austin Studios
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1 a 4 simultâneos
Lançamento:	setembro

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE N64

O maior herói dos cinemas estréia em grande estilo


Cuidado, Indy! Atrás de você!


Os cenários são de esmigalhar retinas e esfarelar mandíbula


Onde foi mesmo que eu guardei minha chave?

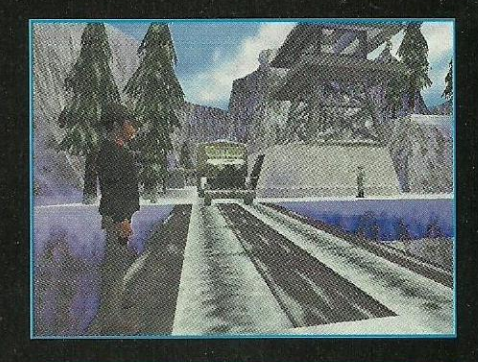
Você pode vir e dizer assim: "ih, um jogo de PC, com cara de Tomb Raider apenas convertido para o N64. Sei, sei". Se você está pensando assim, pode tirar o cavalinho da chuva porque: 1) é um game da LucasArts em parceria com a Factor 5 e 2) tem Indiana Jones como herói, personagem que praticamente dispensa qualquer tipo de apresentação. Esses dois motivos já são suficientes para você ficar ansioso (como a gente aqui na redação) para colocar as mãos nesse cartucho.

E outra boa notícia: Indiana Jones and the Infernal Machine não é uma simples adaptação da versão de PC para o N64. As equipes da LucasArts e da Factor 5 trabalharam para melhorar os efeitos de luz, a resolução dos gráficos e todos os movimentos dos personagens. Tudo para fazer com que os jogadores de N64 não sintam aquela ponta de inveja de quem tem um PC. E como se trata de um game do Indiana, pode-se imaginar que há muitos quebra-cabeças e aventura tresloucada. Pode ir apostando desde já que é isso mesmo o que acontece. O herói enfrenta todo o tipo de inimigos e dificuldades: de monstros a exércitos, passando por criaturas famintas, chegando a cobras e outros perigos.

Lugares diferentes de tudo o que você já viu também existem aos montes. Indy viaja para vários lugares bizarros/estranhos/exóticos, exatamente como nos filmes que todos nós amamos. Mas você sabe que o herói interpretado por Harrison Ford não é exatamente flor que se cheire. O cara se enfia em confusões, mas está sempre cheio de armas, como granadas, pistolas automáticas, metralhadoras, bazucas e, claro, o chicote e o revólver.

Procurando as peças perdidas

A encrenca toda começa quando Sophia Hapgood, velha amiga (amiga, né?) de Indy, diz ao arqueólogo que o físico soviético Gennadi Volodnikov está à procura da Torre de Babel. Tudo porque os comunistas querem encontrar uma arma, que segundo evidências, pode abrir um portal para uma dimensão paralela chamada Aetherium. O problema é que, para montar a máquina, a galera tem de encontrar os pedaços dela, espalhados por todo o mundo. E aí inicia-se toda a busca de Indiana.



Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Lucas Arts
Desenvolvimento:	Factor 5
Gênero:	ação/aventura
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	novembro

HARVEST MOON 2

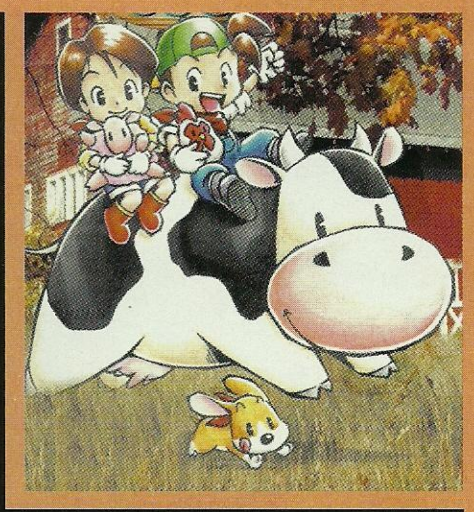
GBC

Experimente a vida na fazenda!





Capturar bandidos, pular de aviões, carros velozes e explosões para todos os lados. Não, leitor, nada disso. Nos jogos da série Harvest Moon o negócio é cuidar de uma pacata fazenda. Quem jogou a primeira versão sabe que Harvest Moon é um RPG bem divertido e com a jogabilidade mais original dos últimos tempos. Se cuidar de seu pedacinho de terra já não era fácil, agora, com todas as novidades, ficou mais complicado ainda. Na nova versão existem diversos minigames e é possível trocar itens através do cabo Game Link com o jogo Legend of the River King, ou com um outro jogador que esteja jogando Harvest Moon 2. A fazenda ganhou novas poções, flores, ervas e animais. As lojas estão cheias de itens inéditos e as cidades estão lotadas de pessoas para conhecer. O personagem ainda pode paquerar as garotas e, se conseguir conquistar alguma delas, é casamento na certa. É, ser fazendeiro não é tão duro assim. Bom, depende do ponto de vista.



Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Natsume
Desenvolvimento:	Factor 5
Gênero:	RPG
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	setembro

INSPECTOR GADGET

GBC

Bugiganga usa todas as suas traquitanas contra o Dr. Garra





O cara é bem atrapalhado com suas traquitanas tecnológicas, mas é um grande detetive e tem de vencer o Doutor Garra, o maluco de plantão.
O vilão quer conquistar o mundo (putz, mais um?!) usando o MadKaktus, mais uma de suas criações bizarras. O que é isso? É tudo o que você terá de descobrir em cinco mundos, com quatro fases cada uma. Para ajudar nosso herói em sua missão, a pequena Penny e o cachorro Cérebro dão aquela forcinha. E, claro, Gadget – conhecido no Brasil como Inspetor Bugiganga – usa todos os seus recursos, como supermolas para saltar, braços que esticam, chapéu de helicóptero, entre outros. Caso você não esteja reconhecendo, Bugiganga é um personagem que já teve desenho animado – que passou inclusive no Brasil – e tem uma versão para cinema da Disney. Como filme não funcionou muito bem, mas em game a história é outra.



Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Ubisoft
Desenvolvimento:	RFX Interactive
Gênero:	plataforma
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	setembro

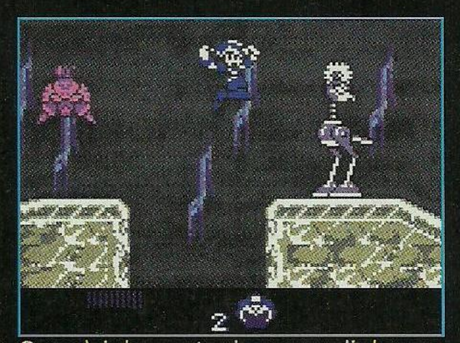
MEGA MAN EXTREME GBC

O azul maravilha vem para fazer miséria no GBC

Quem não conhece Mega Man? Ele é um dos personagens mais legais já criados pela Capcom e fez miséria no Nintendinho, no Game Boy e no Super NES. Em Mega Man Extreme, o personagem X surge pela primeira vez no portátil colorido para acabar com os robôs de um Hacker chamado Techno e impedi-lo de se infiltrar no computador central do planeta. Testamos uma versão inacabada do game na E3 e pudemos sentir todo o clima do jogo. A semelhança com as versões anteriores é o que vai fazer de Mega Man Extreme um sucesso. Como em todas as versões, controlando X o jogador terá de escolher entre diferentes fases e, chegando ao final de uma delas, terá que derrotar um dos robôs mandados pela mente maligna. O estilo é o clássico plataforma. Mega Man pode entrar em trajes mecânicos gigantescos e usar golpes poderosos para acabar com os inimigos. A cada nível vencido outro surge com mais dificuldades. Para tornar o personagem mais forte existem equipamentos e diversas armas, escondidos sempre em locais inacessíveis. Para acabar com os inimigos e ter acesso a esses itens, X terá de roubar as armas, destruindo os robôs. Como sempre, cada um tem sua fraqueza baseada na arma do outro.

Tudo do bom e do melhor

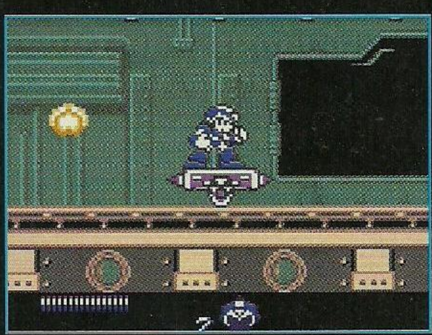
A jogabilidade é caprichada e com facilidade pode-se correr, pular e escalar paredes. Comparando com outros títulos do console, os gráficos são ótimos e bem superiores às versões dos jogos de 8 bits. Diferentemente dos games anteriores, os inimigos não irão mais dar moleza. Por isso, se você resolver fugir de uma tela, prepare-se, pois eles vão persegui-lo, aonde quer que você vá. Uma novidade é a bateria e o sistema de salvamento automático no cartucho, que dispensa aquelas Passwords de antigamente. Além de tudo isso, talvez a Capcom libere mais algumas surpresinhas até o lançamento, em outubro. Deve vir coisa boa por aí.


O azulzinho curte dar uns pulinhos


Mega Man: armado e perigoso


O visual é detalhado mesmo na telinha reduzida do GBC


Inimigos de montão: tradição da série


Mega-emoção e diversão em mais uma mega-aventura

Plataforma:	Game Boy Color
Publisher:	Capcom
Desenvolvimento:	Capcom
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	outubro

CRUIS'N EXOTICA N64

É hora de ferver a adrenalina





E lá vem a Midway com mais um clássico de corrida para o N64. Cruis'n Exotica é o substituto natural dos ótimos Cruis'n USA e Cruis'n World. O desafio da empresa, desta vez, não foi criar pistas realistas, mas imaginárias. O jogo tem doze trajetos diferentes de tudo que já se viu por aí. Em plena corrida, o jogador pode mudar de um clima tropical de floresta para as montanhas de gelo no Alasca. Você escolhe entre um belo passeio pelas ruínas de Atlantis ou, se quiser, pode dar uma voltinha pelo planeta Marte.

O visual é muito bom, apesar de manter a mesma estrutura de seus antecessores. Exotica traz uma série de carros novos – desde esportivos, até um movido a energia solar – e uma opção de jogo que permite personalizar os pilotos e seus carangos.

O mais divertido é que a velocidade é alucinante, bem superior aos antecessores, e a jogabilidade é a mesma. Nas fases ainda foram acrescentadas rampas e animais que invadem a pista. Outro destaque são os rivais, que têm uma inteligência artificial tão acentuada que vai complicar a vida de quem tentar superá-los. Você nunca terá tanto trabalho para fazer uma ultrapassagem como neste game. Pode apostar todas as fichas que o negócio é quente mesmo.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	Midway
Desenvolvimento:	Midway
Gênero:	corrida
Nº de jogadores:	1
Lançamento:	2º semestre

POWER RANGERS N64 LIGHTSPEED RESCUE

Morfe no Nintendo 64





Os Rangers nunca param de se metamorfosear e agora o N64 é a próxima base para as estrepulias da gangue de heróis. Como é a história? Ah, isso nem interessa muito, o lance aqui é pegar seu Ranger favorito e sair detonando os monstros mais ridículos que encontrar pela frente.

O desenvolvimento do game é da Mass Media e o jogo é todo em terceira pessoa, tridimensional, e vem com mais de trinta frases para quem quiser espancar criaturas do espaço sideral. Você pode escolher fazer isso como um Ranger normal (existe isso?) ou dentro de um robozão gigante. Para manter o clima, os personagens usam as vozes dos atores da série e a trilha sonora também é a original.

Para ajudá-lo a impedir que as criaturas do espaço dominem a terra, o cartucho vem com um modo para dois jogadores, o que sempre dá aquela refrescada. Uma coisa bacana são as imagens que narram o enredo do jogo entre uma fase e outra. A jogabilidade e os gráficos ficam devendo um pouco, pelo menos na versão que jogamos, e não deve ser um game fantástico, mas serve para um lazerzinho amigo.

Plataforma:	Nintendo 64
Publisher:	THQ
Desenvolvimento:	Mass Media
Gênero:	ação
Nº de jogadores:	2
Lançamento:	setembro

N-WEB

Caiu na rede é da NINT

Conheça e navegue pelos melhores sites Nintendo na Internet

Por Renato Viliegas

Se você, por acaso, esteve preso numa caverna escura e sem comunicação com o mundo exterior pelos últimos sete ou oito anos, saiba que a Internet dominou o mundo. Não estar ligado na rede significa praticamente o mesmo que não ter uma televisão em casa. E se você não está aproveitando as maravilhas da Internet para apurar as últimas novidades sobre o seu game favorito... aí seu caso é mais grave! Para facilitar sua vida, separamos alguns endereços bacanas que levam o selo oficial da Nintendo. Tá esperando o quê para correr para o computador?



www.nintendoworld.com.br

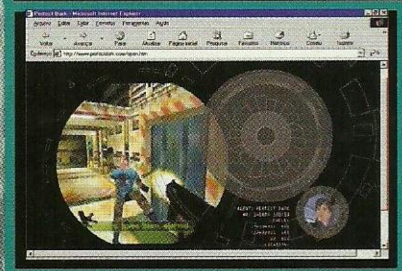
O site oficial de sua revista favorita. Claro que você já deve conhecê-lo, mas... lá tem um superpreview da edição atual da Nintendo World, com tudo o que você vai encontrar na revista. E você ainda pode discutir o assunto que quiser num fórum exclusivo. Basta se cadastrar e participar.



www.nintendo.com.br

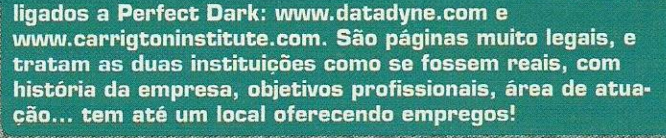
O site oficial da Nintendo do Brasil é bem completo e tem um conteúdo até mais interessante que seu irmão americano. A ênfase sempre está sobre os games lançados no Brasil, com notícias, datas e outras coisas. Lá você também encontra uma pequena história da Nintendo no país, além de muitas promoções e uma lojinha para comprar produtos Nintendo on-line. Outra coisa bacana é um serviço de atendimento ao cliente, além de uma lista completíssima de assistências técnicas autorizadas, no Brasil inteiro. Não deixe de visitar também o espaço da "Comunidade Nintendo", onde você terá acesso a dicas, ao serviço de power line, desafios, listas de top 10, e até alguns papéis de parede pra enfeitar seu micro.





www.perfectdark.com

O site oficial do game mais quente dos últimos tempos continua recebendo novidades, mesmo após o lançamento das aventuras de Joanna Dark. Nele, você encontra tudo sobre a agente, além de papéis de parede e outras coisinhas para download. Toda a história do jogo é contada em detalhes. Não deixe de visitar outros dois sites ligados a Perfect Dark: www.datadyne.com e www.carrigtoninstitute.com. São páginas muito legais, e tratam as duas instituições como se fossem reais, com história da empresa, objetivos profissionais, área de atuação... tem até um local oferecendo empregos!







rede... ENDO!

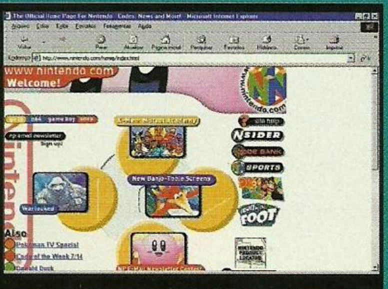
em português

em inglês

Ilustração: Alex Borges

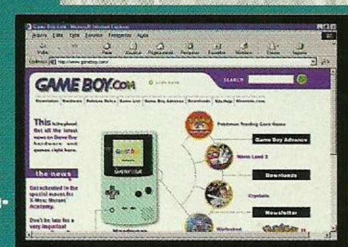
www.nintendo.com

O todo-poderoso site oficial da Nintendo of America. Sempre atualizado, é o melhor local para se apurar as últimas notícias. Dá sempre um destaque muito grande para os próximos lançamentos, com fotos e informações sobre os novos games. De vez em quando pinta uma promoção exclusiva, que vale a pena checar. É também uma excelente fonte de dicas: possui um banco enorme delas.

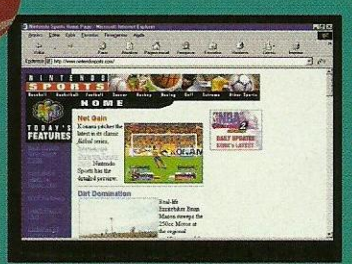


www.gameboy.com

Site novinho em folha, exclusivo para o portátil. Lá você encontra um dossiê completo sobre o Game Boy Color, com especificações técnicas e mais um monte de detalhes. Há também uma ficha bem completa do Game Boy Advance, com tudo o que você precisa saber sobre o portátil que promete arrebentar. Quer mais? Experimente dar uma checada na lista de lançamentos. São mais de quinhentos jogos, além de notícias sempre atualizadas sobre novos títulos, com data de lançamento nos Estados Unidos. Você ainda pode cadastrar-se para receber notícias semanais por e-mail.



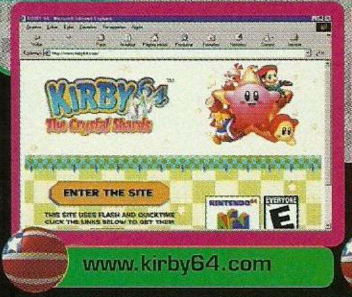
www.nintendosports.com



O endereço obrigatório para os fãs de esportes. Aqui você encontra dezenas de títulos esportivos, com notícias, dicas e principalmente previews. O site é atualizado regularmente, portanto é sempre legal dar uma passadinha para conferir as últimas de seu esporte favorito.

Os sites de games

Praticamente todo game quente lançado pela Nintendo já tem o seu site próprio na Internet algumas semanas antes do cartucho chegar às lojas. Também recheados de informações e conteúdo exclusivo, neles é possível encontrar dicas, códigos, fichas dos personagens e mais um monte de coisas. Antes do game ser lançado, geralmente pintam telas novas toda semana. Dê uma checada nos endereços ao lado e saiba tudo sobre seus games favoritos.



www.kirby64.com



www.marioparty2.com



www.excitebike.com

Como esses existem muitos outros, é só dar uma pesquisadinha pela net para encontrá-los. Geralmente o endereço acaba sendo algo como www.NOMEDOJOGOTUDOJUNTO.com.

GAM

O que acontece quando personagens de histórias em quadrinhos invadem o mundo dos games? A Nintendo World mostra os melhores cruzamentos

por Pablo Miyazawa

Já é praxe: quando personagens de histórias em quadrinhos aparecem em filmes, o resultado não é dos melhores. **Batman** (somente o primeiro), **Superman**, e agora os **X-Men** são raras exceções no meio de verdadeiras "bombas" cinematográficas, como **Spawn**, **Aço**, **Justiceiro** e **O Juiz** (**Judge Dredd**). Nos games não é diferente. Quando se resolve transformar personagens de quadrinhos em jogos, o resultado pode ser horrível (**Superman para N64** é o caso). Mas essa experiência pode até render títulos excelentes, que se tornam verdadeiros clássicos do gênero. Separamos, aqui, seis das melhores transições dos quadrinhos para os games Nintendo. E depois de ler, não deixe de conferir o filmaço dos **X-Men** nos cinemas. É bom mesmo!

SPAWN

Console: SUPER NES
Data de lançamento: 1995

O ser criado por Todd Mcfarlane em 1992 ficou tão famoso que ganhou filme, desenho, brinquedos, e transformou seu criador numa estrela de primeira grandeza do mundo da HQ. O game para Super NES é baseado na primeira fase das histórias do herói e não tem um visual tão bonito como nas revistas, mas é um game de plataforma razoável. Vale mais pela estréia do "soldado do inferno" nos consoles Nintendo.

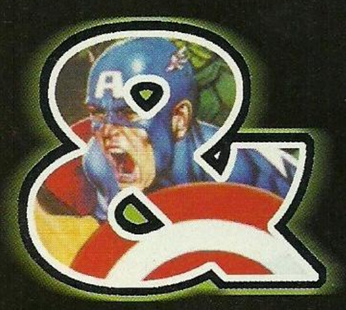


SHADOW MAN

Console: NINTENDO 64
Data de lançamento: 1999

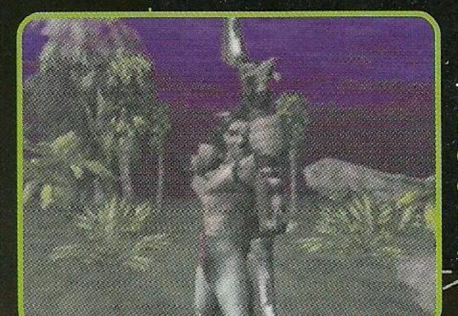
Mais um personagem que tinha sua revista publicada pela Acclaim Comics. Shadow Man é um cara sinistro, muito sinistro, que é ligado à magia negra e tem o poder de visitar o mundo dos mortos. Suas histórias eram bem barra-pesada, cheias de palavrões e conteúdo satânico. Quer dizer, tinha mesmo que virar game. E para nossa sorte, virou um jogaço. Curiosidade: no ano passado, a mesma editora lançou a revista **"Shadow Man and Turok"**, com o encontro histórico entre os dois heróis.











TUROK: DINOSAUR HUNTER

Console: NINTENDO 64

Data de lançamento: 1997

Turok: Dinosaur Hunter foi lançado em 1997 e tornou-se sucesso instantâneo. Mas pouca gente sabia que a saga do velho índio teve início, originalmente, nos quadrinhos. Criado em 1954, **Turok** teve seu auge por volta de 1960, quando seu gibi vendia horrores. Durou 130 números e foi extinto em 1971. Mais tarde, a revista voltou a ser publicada, desta vez pela Acclaim Comics, afiliada à própria Acclaim. Daí foi um pulo para Turok sair do papel e destroçar dinos na tela da TV.

MARVEL SUPER HEROES IN WAR OF THE GEMS

Console: SUPER NES

Data de lançamento: 1996

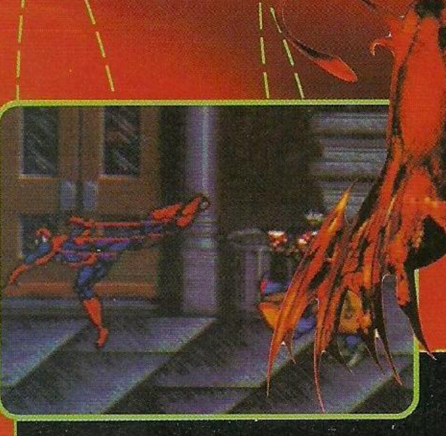
Pancadaria de montão com os personagens do universo Marvel. **Homem-Aranha**, **Hulk**, **Wolverine** e outros, às voltas com seus principais inimigos, com gráficos no melhor estilo quadrinhos. As tais gemas do título são pedras preciosas que concentram os elementos que compõem o Universo, e que davam poderes infinitos aos heróis. O toque de mestre da Capcom é evidente. Foi um dos últimos games lançados para o Super NES.

BATMAN

Console: NES

Data de lançamento: 1989

Batman surgiu em 1939 e, cinqüenta anos depois, ganhou uma versão para os cinemas. Apesar de hoje termos noção de que o filme não era aquilo tudo, **Batman** deixou-nos babando na época. Um tempo depois, a Sunsoft produziu o game para o NES, que surpreendeu pelo alto nível de dificuldade, bonitas cenas de animação e pelo visual dark, fiel ao filme. O combate final com o Coringa está na memória de muito gamemaníaco.



SPIDER-MAN & VENON: MAXIMUM CARNAGE

Console: SUPER NES

Data de lançamento: 1994

O **Homem-Aranha** foi um dos heróis que mais vezes apareceu nos video games. Neste título, o aracnídeo une-se a Venom, seu inimigo mortal, para combater um alienígena seboso e babão chamado Carnage (Carnificina, aqui no Brasil). Os gráficos estilizados lembram os quadrinhos, totalmente coloridos e com onomatopéias surgindo a cada golpe. Ao invés de fases, o game é dividido em capítulos, e a ação é contínua, no estilo **Final Fight**. Foi lançado numa edição especial, com o cartucho todo vermelho.



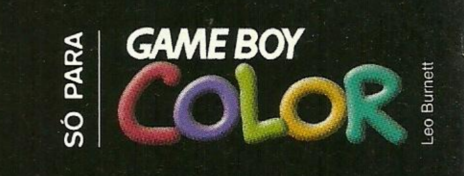



visite o nosso site: www.nintendo.com.br



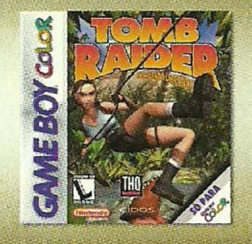
Chegou Tomb Raider para Game Boy Color. Estrelando a sensualíssima Lara Croft.

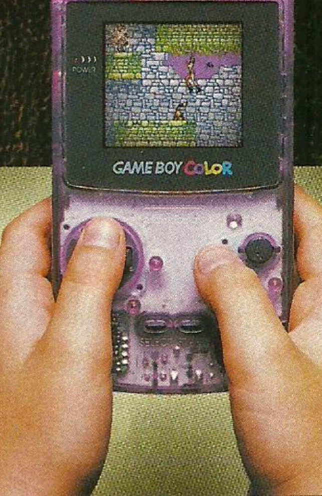
Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (0xx11)814-8234.



Você já esteve
frente a frente com uma mulher
de 48 pixels de altura?









A KONAMI VOLTA A ATACAR COM UMA NOVA VERSÃO DE SEU GRANDE CLÁSSICO FUTEBOLÍSTICO

Odair Braz Junior (colaborou Rodolfo Bruno)

Estádio lotado, só jogadores de categoria, lances cinematográficos e replays de todos os ângulos possíveis. Não, amigos, isso não é o Campeonato João Havelange (que tem muita perna de pau), e nem uma transmissão da Globo com a famosa "Câmera +", e sim o velho e bom International Superstar Soccer 2000.

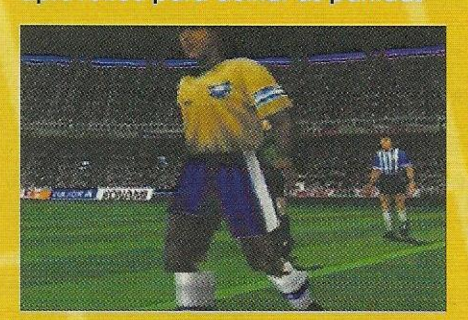
Tudo bem, o mar não está pra peixe para a Seleção Brasileira – ganhamos da Argentina, mas o negócio tá feio –, mas num futiba virtual você pode muito bem sentar no



lugar do Luxemburgo (ou simplesmente Luxa, para os íntimos) e montar o time do jeito que bem entender. E o melhor: não tem um estádio inteiro gritando que você é burro.

E se você está chegando agora ao mundo do futebol virtual, saiba que ISS é a melhor série desse esporte nos video games. Essa nova versão não chega com grandes novidades para quem já conhece os dois cartuchos anteriores de N64, mas para quem nunca viu, vai ser uma maravilha.

A Konami (produtora do jogo) deu uma refinada na jogabilidade e aproveitou para deixar as partidas



menos "certinhas" e mais imprevisíveis. Explicamos: nas versões anteriores, os passes e lançamentos, quase sempre, saíam perfeitos. Você praticamente não precisava olhar para mandar a bola para outro jogador. Isso, às vezes, fazia com que a diversão não fosse total, porque ficava fácil demais fazer gols.

Mas agora a coisa está mais complicada. Sempre, na hora de passar a bola, o negócio é olhar o radar e perceber qual o jogador mais próximo ou aquele que está desmarcado. Se não fizer isso, vai ser um festival de passes errados e a chance do adversário enfiar um saco de gols no seu time é enorme. Na hora das divididas, também tem novidade. Anteriormente, nesse tipo de jogada, se você dava um carrinho no outro atleta, automaticamente a bola já saía grudada em você. Isso também mudou: experimente uma dividida. A bola vai espirrar para qualquer lado e ficar com quem for mais rápido e esperto na jogada.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Para dar aquela complicada maior na sua vida, os times adversários estão muito, mas muito mais espertos e inteligentes. Você vai perceber isso claramente quando estiver jogando no nível mais difícil



(Top). E aí é bom você ficar esperto nas estratégias que vai usar, substituições e todo o resto, porque as outras seleções usam e abusam de todas as artimanhas possíveis. Se seu time tem um craque de bola, os rivais colocam marcação individual. Estratégia de jogo é outro recurso que seus rivais gostam de usar. O exagero deles é tamanho que, por exemplo, se estão jogando num esquema tipo 4-4-2 e acontece uma falta a favor deles próxima a sua área, o que eles fazem? Na hora da cobrança, mudam a formação e colocam, digamos, um 1-4-5, só para terem mais atacantes nesse momento. E depois voltam ao esquema normal.



Isso aumenta bem a dificuldade das partidas, o que faz com que você tenha que ficar mais ligado em todos os momentos do jogo. E não adianta ficar apelando para as botinadas, porque os juízes estão bem rigorosos e qualquer coisa é cartão amarelo. E, na seqüência, vem a expulsão.

OPÇÕES MIL



ISS 2000 tem opções que não acabam mais. Tudo o que você pensar, existe. Já começa a partir do esquema tático: dá para colocar seu time nas mais variadas formações possíveis. Se você é do tipo suicida, pode escolher um 1-4-5; se for retranqueiro, é só apelar para um 5-4-1. E, caso você não esteja familiarizado com esse linguajar futebolístico, veja as fotos abaixo e aprenda o que diabos é esse negócio de números.

Além de todas as opções de formação, você pode ajeitar a posição de cada atleta dentro de campo. Pode deixá-lo mais avançado ou mais retraído, mais próximo de outro jogador e por aí



O 2 mostra jogadores da defesa; o 3 de meio-campo, e o 5 são os de ataque

vai. Para fazer isso, basta selecionar o item desejado no menu de opções e alterar o que quiser.









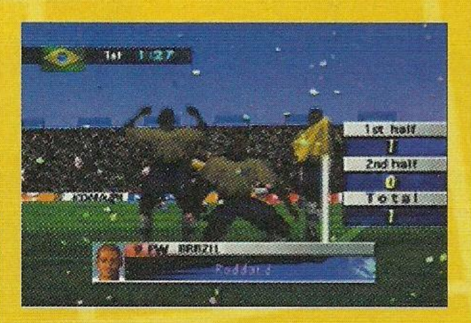

MODOS DE JOGO

O futebol rola solto em alguns modos básicos. Veja, agora, quais são eles:

WORLD CUP



Aqui você disputa um campeonato parecido com o que seria uma Liga Mundial, se o futebol tivesse isso.



Não é Copa do Mundo e é todos contra todos. É jogo que não acaba mais, e a seleção vitoriosa sai através de pontos corridos, mas conta o saldo de gols também.

INTERNATIONAL CUP



É a própria Copa do Mundo. Tem a fase classificatória, oitavas, quartas, semifinal e final.

MINI LEAGUE



Neste modo, você pode criar sua própria Copa particular e colocar apenas as seleções que quiser.



PENALTY KICK



Como já diz o próprio nome em inglês, o lance aqui é um campeonatinho desencanado de pênaltis.

TRAINING



Pode parecer bobeira, mas aqui você pega umas manhas legais. Treine lançamentos, tabelinhas, escanteios com curvas e esquema de jogo.

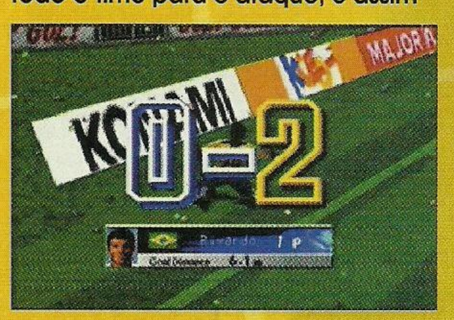


SCENARIOS



Aqui é o seguinte: existem várias situações complicadas para você resolver e você tem de fazer isso rapidamente.

Ainda é possível armar estratégias de ataque e defesa. Aqui você pode fazer seu time agir de maneiras diferentes quando a bola é sua, e também quando está sem ela. Quando a gorducha está



em seu poder, dá para mandar todo o time para o ataque, e assim

que perdê-la, os atletas voltam para suas posições originais. Isso independe do esquema tático no



qual sua equipe está montada. Desse jeito, ninguém precisa ser técnico pra se dar bem!

JOGANDO BOLA

Aprenda a fazer as jogadas básicas

Controle ofensivo



Corrida: mantenha pressionado o botão C↓ quando tiver a bola



Passe: botão A ou C↓









Finta de corpo: parado, aperte repetidamente o botão C↓



Carretilha: solte o direcional enquanto corre e aperte o botão C←



Cruzamento: C← para cruzamento aéreo e C↑ para jogada rasteira



Embaixadas: aperte C← e segure



Cabeçada: botão B



Tabelinha: aperte C→



Chute a gol: aperte o B. Quanto mais segurá-lo, mais forte é o chute

Controle defensivo



Tomar a bola: direcional apertando o botão A



Carrinho: direcional C→



Empurrão ou gravata: aperte os botões A + B simultaneamente



Bola alta: direcional apertando o botão C←



COMANDOS



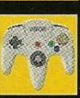
AVALIAÇÃO

		NOTA
Gráficos	8,7	9,1
Som	8,0	
Jogabilidade	9,2	
Diversão	9,5	
Replay	9,5	

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO





RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	esporte (futebol)
Publisher:	Konami
Desenvolvimento:	Konami
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades










A KONAMI

CONHEÇA A BREVE HISTÓRIA

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER





(1995) - Super NES
Cotação NW: ★★★

O primeiro game da série ganhou fãs e apresentou um estilo totalmente inovador de futebol em video games. Detalhes como a jogabilidade facilitada, a diversidade das equipes, a visão lateral, os gráficos coloridos e detalhados fizeram de ISS um sucesso por aqui.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE





(1995) - Super NES
Cotação NW: ★★★★★

O que era bom ficou ainda melhor. Alguns poucos meses após o lançamento do primeiro International, a Konami pisou no acelerador e preparou uma versão "de luxo" do primeiro game. Tudo melhorado e com mais velocidade, com direito a códigos para transformar o juiz e os bandeirinhas em cachorrinhos bem-treinados. Clássico absoluto.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64





(1997) - Nintendo 64
Cotação NW: ★★★★★

O primeiro grande game de esporte para o Nintendo 64. ISS 64 foi lançado inicialmente no Japão com os times da J-League (liga japonesa) e o nome Perfect Strike. Só meses mais tarde foi realizada uma versão com as seleções mundiais (sem os nomes originais dos jogadores, exclusividade da série FIFA). As comemorações, ainda mais realistas, até copiam os jogadores da seleção brasileira. Nunca um game de futebol havia sido tão realista.







DÁ DE GOLEADA DA SÉRIE INTERNATIONAL

Pablo Miyazawa

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER



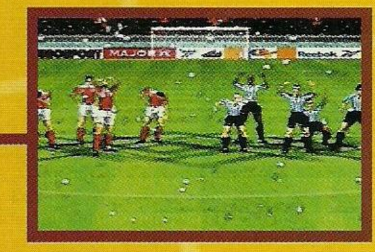
(1998) – Game Boy
Cotação NW: ★★
O primeiro game da série para o portátil ficou devendo muito para a versão da telona. Os personagens são pouco definidos, a jogabilidade é lenta e as opções são poucas. Mas é futebol, então, vale a conferida.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '98



(1998) – Nintendo 64
Cotação NW: ★★★★★
A máxima continua funcionando aqui: o que era bom tornava-se ainda melhor. ISS 98 tem poucas diferenças na jogabilidade e gráficos, mas o nível de diversão continua bem alto e recheado de novidades nas opções extras. O modo Create Player foi evoluído, possibilitando recriar atletas quase iguais aos originais. Por essas e por outras, foi eleito um dos cinco melhores games de todos os tempos, em votação realizada no ano passado pela Nintendo World.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER '99

(2000) – Game Boy
Cotação NW: ★★★★
Apesar de não ser um game exclusivo para o Game Boy Color (serve em todos os modelos do portátil), esta nova versão ficou bem melhor do que a anterior. Inteligência artificial elevada, gráficos detalhadíssimos, mais de trinta seleções mundiais, táticas especiais e boa jogabilidade. Só o som não é lá essas coisas, mas é só diminuir o volume que fica tudo beleza.







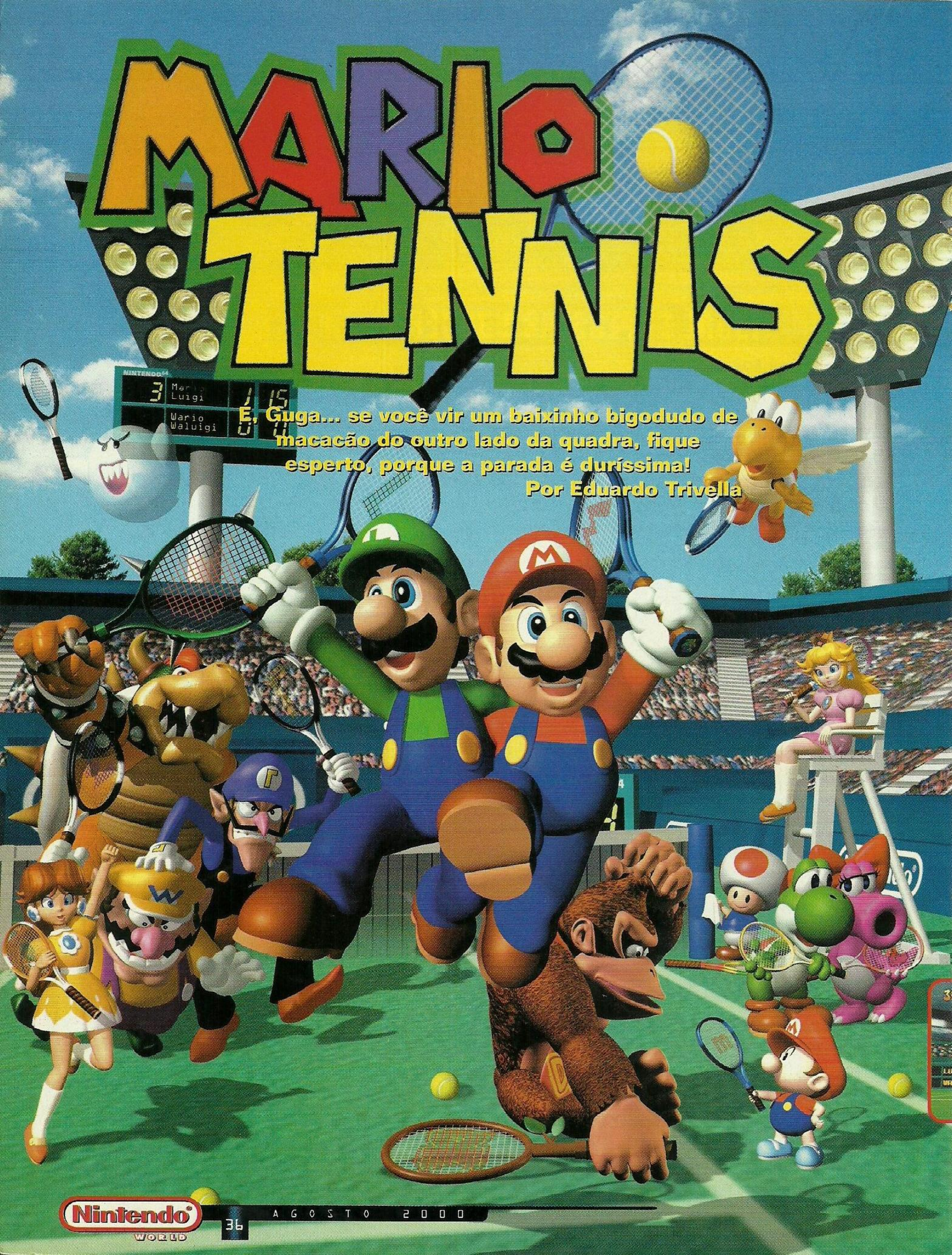




MARIO TENNIS

É, Guga... se você vir um baixinho bigodudo de macacão do outro lado da quadra, fique esperto, porque a parada é duríssima!

Por Eduardo Trivella



Depois de transformar um jogo chato como o golfe (que me desculpem os fãs desse esporte) num game de categoria como Mario Golf, os caras da Camelot atacam novamente. Dessa vez, o esporte escolhido para ser transformado em diversão Multiplayer é aquele no qual toda a platéia fica feito boba balançando a cabeça de um lado pro outro, atrás de uma bolinha: tênis. E o maior nome brasileiro de todos os tempos nesse esporte, Gustavo Kuerten, sai da quadra para dar lugar ao não menos qualificado – pelo menos no que diz respeito a salvamento de princesas e pisoteamento de Koopas – Mario. E ele não veio só: resolveu trazer logo a turma toda junto com ele, além de algumas figuras novas e outras que não davam as caras há bastante tempo.

Simplicidade e genialidade

Mais uma vez, a Camelot resolveu misturar bastante do realismo do esporte com uma boa pitada daquelas coisas impossíveis que só os personagens de video game conseguem fazer. Quem é fã da raquete vai adorar as diversas jogadas características recriadas com perfeição, e quem é fã dos jogos de Mario & Cia. vai adorar ver seus personagens disputando partidas emocionantes e executando jogadas do outro mundo. Imagine Baby Mario dando aquele mergulho para salvar uma bola que passou rasgando pela paralela!

Mario Tennis é um game que não demora muito para deixar qualquer um viciado. A jogabilidade é bem simples, pois são usados apenas dois botões (além da Alavanca de Controle) o tempo todo, praticamente. Todas as jogadas são executadas com combinações diferentes desses dois botões. A força da raquetada vai depender do tempo que você segurar o botão e da altura que a bola estiver na hora da rebatida. Como cada personagem tem uma altura diferente, isso pode variar, e é interessante você experimentar bastante com todos os comandos para se dar bem. Se você estiver andando para a frente na hora da batida, isso também ajudará a deixar a raquetada muito mais forte.

Você já deve ter reparado que o Gustavo Kuerten se dá bem em Roland Garros e sempre perde em Wimbledon. Isso porque ele é um especialista em quadras mais duras como as de saibro (terra batida), e não se dá bem em quadras mais rápidas como as de grama. Em Mario Tennis você encontrará quadras de todos os tipos: saibro, grama, cimento e grama artificial, todas elas contribuindo para alterar velocidade e altura da bola depois de bater no chão.

Uma pequena aula de tênis

O tênis pode ser disputado na modalidade simples (dois jogadores, um contra o outro) ou em duplas (quatro jogadores, dois contra dois). Quando o jogo é na simples, as partes paralelas da quadra não são utilizadas.

A pontuação é dividida em ponto, game e set. Os pontos são meio complicados: você começa com 0 (ou "love"), o primeiro ponto vale 15, o segundo vale 30, o terceiro vale 40 e o quarto dá a vitória ou o empate com o adversário que já estiver com 40 pontos. Em caso de empate em 40, um dos jogadores tem que marcar 2 pontos consecutivos para ganhar o game.

É preciso ganhar 6 games para vencer um set (em Mario Tennis, esse número cai para 3). Em caso de empate em 5 games a 5 (2 a 2 em Mario Tennis), o jogo vai para o Tie Break, e vence aquele que marcar 7 pontos, mas com uma vantagem de, no mínimo, 2 pontos. O que quer dizer que, se houver empate em 6 a 6, o jogo continua até que alguém consiga essa vantagem de 2 pontos.







Da esquerda para a direita: Waluigi estréia em grande estilo; Mario e Luigi arrebentam nas duplas; Yoshi manda bem na quadra de saibro; o modo Ring Shot e tudo zoneado no Bowser Stage

Entrando em quadra

Se existisse apenas o jogo do tênis puro e simples em MT, já seria razão suficiente para curtir muito esse game. Mas o legal é que os programadores resolveram acrescentar alguns modos meio diferentes, para dar um gosto especial. Os possíveis jogos e suas regras vão variar dependendo do número de pessoas participando, e se você escolher jogar em simples ou em duplas.

Exhibition (1 a 4 jogadores)



Uma partidinha de exibição perfeita para treinar os controles básicos. Indicada também para testar todos os personagens e ver aquele que mais se aproxima do seu estilo de jogo. Pode ser disputado em simples ou em duplas.



Tournament (1 jogador)



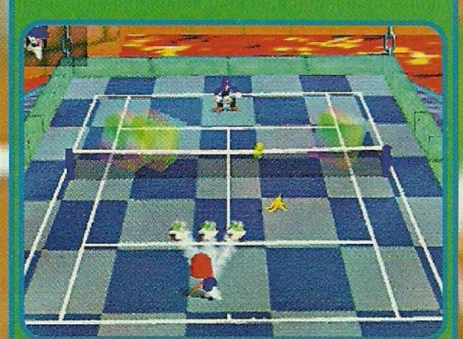
O torneio tem três copas distintas: Mushroom Cup, Flower Cup e Star Cup. Vença todas elas e ganhe o direito de competir numa outra copa mais difícil ainda. Se escolher jogar em duplas, o computador controla o outro personagem para você.

Ring Shot (1 a 4 jogadores)



Dispute a partida de tênis tentando jogar a bolinha através dos arcos que surgem na tela. O número de arcos atingidos será somado e a pontuação equivalente será dada ao(s) jogador(es) que marcar(em) o ponto. Se jogado em duplas, esse modo pode ser cooperativo, onde os dois acertam os arcos juntos; ou competitivo, onde cada um mira em seus próprios arcos.

Bowser Stage (1 a 4 jogadores)

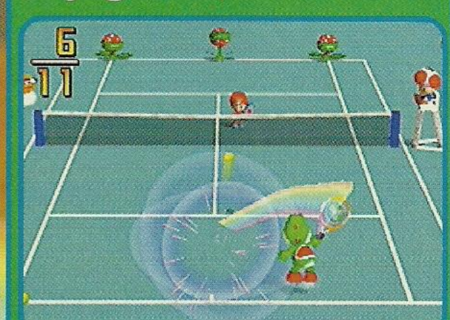


Uma partida pirada, onde é possível usar os itens que ficaram famosos em Mario Kart, como a casca de banana, os cascos vermelhos e verdes, o cogumelo, a estrela e o raio. Todos eles têm o mesmo efeito que no jogo de corrida.



O melhor game de tênis da história? Pode apostar

Piranha Challenge (1 jogador)



Uma planta-piranha jogará cinqüenta bolas em sua direção e você terá que devolver. Seria fácil, se não fosse pelo chato que fica do outro lado da quadra tentando rebater todas as suas bolas. Você não marca pontos se o cara rebater ou se a bola cair fora da quadra.



Bolinha pra cá bolinha pra lá...

Gente nova na área

Como não poderia deixar de ser, sempre que Mario é convidado para alguma festa ou evento esportivo, ele acaba chamando todos os seus amigos. Dê uma olhada em quem resolveu aparecer para participar desse "Mushroom Wimbledon".

Mario e Luigi

Como em todos os jogos de que participam, os irmãos italianos são os personagens mais equilibrados entre os disponíveis. Eles têm velocidade, precisão e força na medida certa.

Yoshi, Baby Mario e Birdo

Os ligeirinhos da quadra. Até se consegue entender que um dinossauro e um dragão (Birdo é aquela inimiga que ficava cuspindo ovos em Super Mario Bros. 2 para NES) sejam rápidos, mas um bebê...

Peach, Daisy, Toad e Waluigi

Precisão é o forte desse grupo. Peach e Toad você já deve conhecer de outros jogos do Mario. As novidades ficam por conta de Daisy que, provavelmente, terá seu único momento de fama em Mario Tennis, e de Waluigi, o alter-ego de Luigi, que tem toda a pinta de que vai seguir carreira em futuros jogos.

Paratroopa e Boo

Experts em jogadas especiais. Além de possuírem uma boa mobilidade, esses aliados do Bowser podem voar pela quadra, o que facilita em muito as suas rebatidas.

Donkey Kong Jr. e Shy Guy

Donos de um estilo de jogo misterioso e misteriosos em si, esses são os personagens secretos que (por enquanto) não vamos revelar como são destravados.

Donkey Kong, Bowser e Wario

Mais uma vez, os pesos-pesados vão mostrar quem tem a força. Responder um saque de qualquer um deles pode se tornar um desafio se você não estiver atento.

GAME BOY COLOR

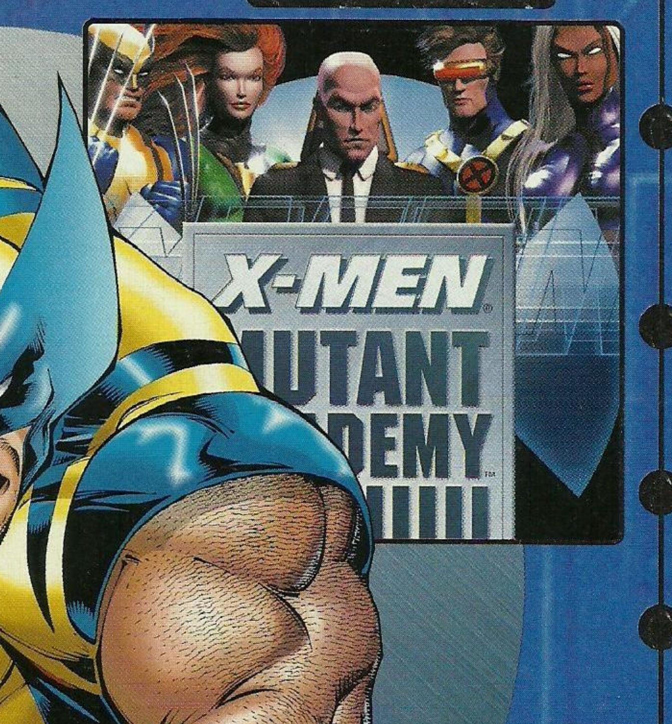
X-MEN® MUTANT ACADEMY™

Caia na porrada com os mutantes mais poderosos da Terra

X-Men é o assunto do momento. Os heróis mutantes da Marvel, criados por Stan Lee e Jack Kirby na década de 1960, estão em todo lugar: nos cinemas, num filmaço de ação, em novos gibis nas bancas e muitos brinquedos legais. E é claro que os games não poderiam ficar de fora dessa. O game dos heróis para o N64 foi cancelado pela Activision, mas a versão para Game Boy Color acabou de ser lançada e superou todas as expectativas. Primeiro, porque os X-Men estão mais em alta do que nunca. E segundo, porque é um game de luta dos bons, e porrada sempre é bem-vinda quando o assunto é video game.

Mutant Academy é um game de luta bem tradicional, cheio de personagens (onze mutantes), combinações de botões, golpes especiais e disputas acirradas. Os gráficos parecem ter saído direto dos quadrinhos: os personagens são animados e os cenários, bem detalhados. Para quem curte os heróis e um pouco de pancadaria, este game está no capricho.

MODOS DE JOGO



Training

Para praticar os golpes (pressione Select para receber uma descrição de cada um). Seu oponente fica mansinho e pronto para receber suas bordoadas.

Survival

Só para os mais fortes. Você deverá enfrentar um inimigo atrás do outro, com apenas uma barra de energia.

Vs

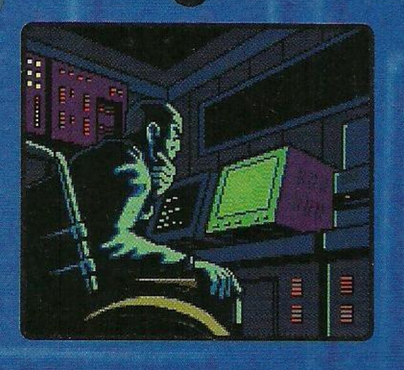
Para dois jogadores. Porrada absoluta com um amigo via Cabo Game Link.

Battle

Lembra Pokémon Stadium. Cada um escolhe três personagens, e quem sobrar de pé no final é o vitorioso.

Story

O modo principal. Derrote um mutante atrás do outro para ganhar o título de campeão da academia e liberar os personagens secretos (Phoenix e Apocalypse).



DADOS

Tipo de jogo:	luta
Publisher:	Activision
Desenvolvimento:	Crawfish Interactive
Número de jogadores:	1 a 2
Salva?	não
Tamanho:	8 megabits
Recomendado para:	maiores de 13 anos

COMANDOS

Gráficos	7,9
Som	7,3
Jogabilidade	7,0
Diversão	8,0
Replay	8,2

NOTA 7,7

PANCADARIA MUTANTE



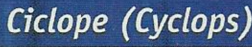
No total, há onze personagens, sendo seis heróis e cinco vilões. Dois deles (Phoenix e Apocalypse) só podem ser habilitados com códigos. Todos os mutantes possuem um golpe especial chamado Rage Attack (ataque furioso), que pode ser executado toda vez que a barra de energia (Rage) que está na parte de baixo da tela piscar. É só pressionar os botões A e B simultaneamente. Para arremessar o adversário, o procedimento é igual para todos: cole no inimigo e pressione A e para a frente ao mesmo tempo. Conheça, agora, as características e todos os golpes especiais dos onze personagens.

HERÓIS



Wolverine

É o mutante mais popular e o mais perigoso. Sua origem é desconhecida até para ele próprio. Sabe-se que ele possui poder de regeneração e seu esqueleto é todo revestido com adamantium (o metal mais resistente do Universo). As garras que saem de suas mãos rasgam qualquer objeto.
Tornado Attack (ataque frontal): ↓, ↘, → + A
Blade Dance (ataque giratório): ↓, ↘, → + B
Rage Attack (seqüência de socos): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo


Ciclope (Cyclops)

É o líder dos X-Men. Tem o poder de disparar raios óticos com grande poder de destruição. Tirando isso, é um ser humano normal. Ciclope é o braço esquerdo do professor Xavier.
Eye Beam (disparos em zigue-zague): ↓, ↘, → + A
Rising Eye Attack (gancho seguido de raio): →, ←, → + A
Rage Attack (rajada vermelha): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo



Fênix (Phoenix)

Personagem Secreto. Possui o poder da telecinésia (mover objetos com o pensamento) e é telepata. Assim, ela consegue ler os pensamentos das pessoas. Para habilitá-la, termine o game com qualquer mutante "do bem" (os heróis).
Fire Blast (rajada de chamas): ↓, ↘, → + A
Power Kick (chutes repetidos): ↓, ↘, → + B
Rage Attack (solta um pássaro de fogo): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo



Tempestade (Storm)

É a sublíder do grupo. Ela tem o poder de controlar os elementos e pode fazer chover, usar trovões, causar incêndios e tempestades.
Lightning Storm (trovões): ↓, ↘, → + A
Whirlwind Blast (furacões): segure para trás por dois segundos + A, A, A, A
Rage Attack (ciclones): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo



Gambit

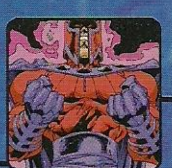
Consegue energizar objetos e usá-los como armas. Usa especificamente baralhos de cartas e joga-os contra os inimigos.
High Assault (bastão giratório): ↓, ↘, → + A
Spin Assault (chute giratório): aproxime-se do inimigo e pressione trás, ↙, ↓, ↘, → + B
Rage Attack (baralho energizado): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo



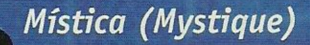
Pyro

Seu nome vem do grego e significa fogo, calor. Ele tem o poder de controlar o fogo ou de incendiar seu corpo.
Inferno Blast (bola de fogo): segure para trás por dois segundos, depois para a frente + A
Fire Spirit (tocha humana): ←, ↙, ↓, ↘, → + B
Rage Attack (bola de fogo dupla): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo

VILÕES

Magneto



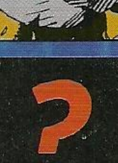

Mística (Mystique)



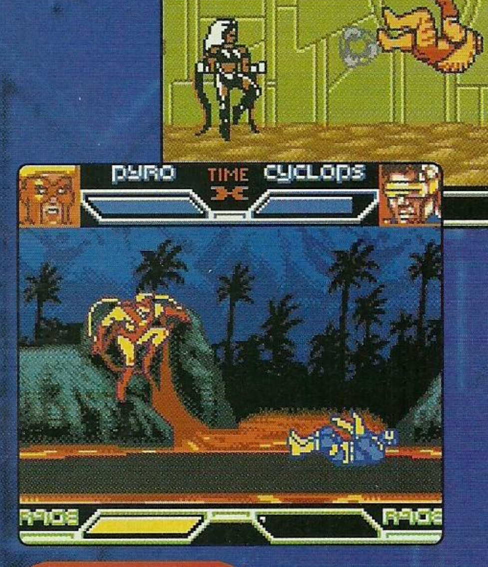
Dentes-de-Sabre (Sabretooth)



Groxo (Toad)

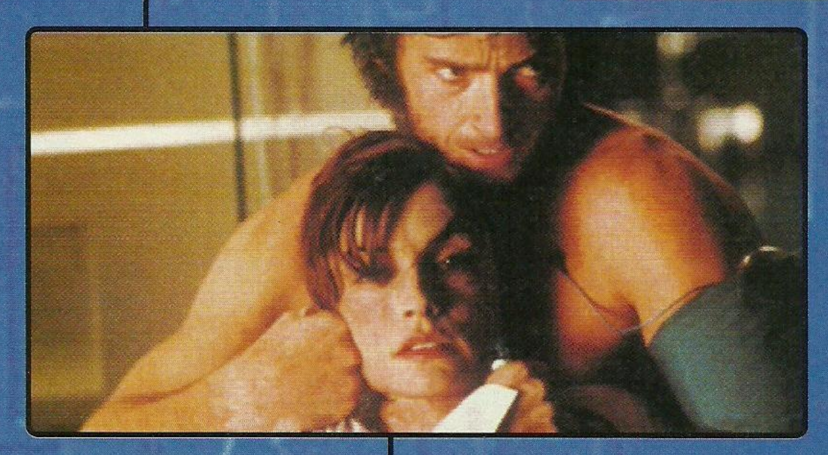


Apocalipse (Apocalypse)



X-Men de carne e osso

Os quadrinhos finalmente ganham um filme que presta







Acima: Wolverine dá um "chega junto" em Jean Grey. Ao lado: Tempestade faz cara de anjo, enquanto Ciclope vê Wolverine com "outros olhos"

X-Men é o filme do ano para quem curte super-heróis, e não tem pra ninguém. Se você cresceu lendo gibi, vai se emocionar pra valer com as batalhas entre Wolverine e Dentes-de-Sabre, professor Xavier e Magneto, e outros grandes momentos. O mais bacana é que, para quem não conhece os quadrinhos, não vai fazer a menor diferença. Se você nunca leu X-Men na vida, pode ir tranqüilo porque vai assistir a um grande filme de ficção científica, cheio de efeitos especiais e um clima levemente sombrio.

Mas se você é leitor das antigas, então vai se esbaldar. Referências bem disfarçadas a várias fases da vida dos mutantes estão presentes: você verá citações à saga da Fênix Negra, à Arma X de Wolverine, além de outros heróis que ficam andando pela mansão do professor Xavier.

E por que o filme funciona? Porque o diretor Bryan Singer não fez uma adaptação literal do papel para as telas. É por isso que os heróis não têm o uniforme idêntico ao dos gibis, o que ficaria bem ridículo, convenhamos. A história é mais ou menos assim: o Senador Kelly luta contra os mutantes, e por isso passa a ser perseguido por Magneto, que deseja que a nova raça domine o planeta. Professor Xavier, o líder dos mutantes do bem, quer que todos fiquem em paz, e aí surge o confronto.

Todos os heróis e vilões da produção vão aparecendo um a um, de uma forma rápida e com mais destaque para Wolverine, que acaba sendo o personagem mais carismático, por razões óbvias.

Os fãs já estão esperando uma seqüência, mas enquanto isso ainda têm que se preocupar com o próximo filme da Marvel que vem aí: Homem-Aranha, com Tobey Maguire como Peter Parker. Estamos na ansiedade.

É o mais poderoso mutante da Terra. Deseja que a raça mutante domine o planeta, e para isso precisa enfrentar os humanos normais. Consegue criar campos magnéticos e controlar tudo o que é feito de metal.
Mago Wall (mão magnética): segure para trás por dois segundos, depois para a frente + A
Mago Beam (mão magnética): segure para trás por dois segundos + A, A, A, A
Rage Attack (disparo de raio magnético): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo

Esta esguia mutante tem o corpo todo azul e pode assumir com perfeição a forma de outras pessoas.
Head Rush (seqüência de socos com um gancho no final): ↓, ↘, → + A
Combo Kick (seqüência de socos com um chute no final): ←, ↙, ↓, ↘, → + B
Rage Attack (tiro de pistola laser): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo

É um dos maiores inimigos dos X-Men, mais precisamente de Wolverine. Quando os dois se encontram, o pau sempre quebra feio. Tem muita força bruta, mas pouca inteligência.
Ripping Claw (garras afiadas): ↓, ↘, → + A
Head Smash (cabeçadas): ↓, ↘, → + B
Rage Attack (seqüência de socos): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo

Lembra um enorme sapo, gordo e asqueroso. Possui grande habilidade para lutas corpo a corpo. Adora distribuir golpes bem sujos (literalmente) durante as lutas.
Poison Sting (gosma verde): segure ← por dois segundos, depois → + A
Skeaky Hit (soco com as duas mãos): ↓, →, ↓, → + A
Rage Attack (cospe uma gosma verde no rosto do adversário): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo

Personagem Secreto. É um outro grande inimigo dos X-Men. Seus poderes permitem que aumente seu tamanho diversas vezes, o que potencializa sua força. Para habilitá-lo, termine o game com qualquer mutante "do mal" (os vilões) e anote o código que aparecer.
Energy Blast (tiros triplos): ↓, ↘, → + A
Apocalypse (cabeçadas): ↓, ↘, → + B
Rage Attack (seqüência de socos e chutes): A + B simultâneos, com a barra de Rage no máximo



A seqüência de luta que não supera expectativas

Fighter Destiny 2 foi anunciado há meses e logo a comunidade de Nintendo ficou na expectativa de um game de luta realmente bom. A seqüência chegou ao Nintendo 64, mas, apesar da presença de diversos novos elementos, não empolga.

O game traz quinze novos personagens de diversos países, como Estados Unidos, Japão, Inglaterra e o Brasil, representado pela sambista Adriana. Alguns personagens lembram gente famosa como D-Dog, que é uma paródia do jogador Dennis Rodman, e Dixon, que é a cara do vocalista da banda Tecno Prodigy. O enredo não existe: os lutadores simplesmente confrontam-se para mostrar quem é o melhor.

A parte gráfica foi esquecida e ficou igualzinha à do primeiro jogo, lançado em 1998. A movimentação dos personagens é desengonçada e pouco realista. Percebe-se claramente que não se utilizou nenhum tipo de tecnologia para copiar a movimentação humana, como se faz nos jogos tridimensionais.

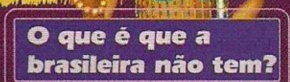
Algumas opções

A pancadaria tem um período de tempo que não influencia a luta, pois tudo vai depender do tipo e da força dos ataques. As estrelas abaixo da barra de energia determinam o número de pontos ganhos a cada golpe. Ao final de cada round, um juiz virtual soma os pontos e decide quem ganha a luta.

As inovações estão concentradas nos cinco modos de jogo. No Training Mode, o lutador vai aumentar suas habilidade no comando dos personagens e ganhar novas técnicas. No Record Attack você terá que vencer até uma vaca (!) para se dar bem.

O Fighter's Arena é o modo mais significativo, e se parece com um jogo de tabuleiro. Gire a roleta e prepare-se para pecorrer todos os quadrados lutando a cada parada. A diversão melhora jogando com um amigo, mas, apesar do esforço, Fighter Destiny 2 deixa muito a desejar.

Renato Siqueira



A representante brazuca no game chama-se Adriana, uma morena cheia de curvas, com um traje de sambista e um cocar, que lembra aqueles usados em festivais da região norte do país. Ela aprendeu a lutar no carnaval, usando sua dança para criar uma poderosa técnica de luta – que nem de longe lembra capoeira. Para se ter uma idéia, um dos golpes da moça tem o singelo nome "La la la Bamba". Como em todos os jogos de video game com personagens brasileiros, Adriana é totalmente estereotipada, cheia de características e trejeitos irreais que os gringos "imaginam" que nós temos. Quando isso vai acabar?



JOGADORES




CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	luta
Publisher:	South Peak Interactive
Desenvolvimento:	Imagineer
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0	NOTA
Som	5,5	5,9
Jogabilidade	6,0	
Diversão	7,0	
Replay	5,0	

RALLY CHALLENGE 2000™

Não inova em nada e não agrada ninguém



Imagine a cena: você vai à locadora e leva o último lançamento de corrida para casa. Mas, logo de cara, tem a nítida sensação de que já tinha jogado a "novidade". Não há nada pior, concorda? E com Rally Challenge 2000 acontece coisa parecida.

Para começar, as corridas com os fora-de-estrada são mais que manjadas, apesar da variedade de circuitos (onze, incluindo uma pista em plena selva brasileira) e veículos (mais de dez, entre eles o Golf GTI, o Subaru Impreza e o Toyota Corolla). Os traçados não apresentam nenhuma inovação: é curva para a direita, pocinhas de água etc.

Destaques, é possível citar três: o reflexo espelhado no vidro traseiro dos carros, a chuva de barro gerada pelo atrito dos pneus com o solo, e a opção Vs. Mode para até quatro jogadores simultâneos. Se você estiver sozinho, pode escolher entre três modos: Arcade (corridas únicas), Championship e Practice.

Os pegas rolam debaixo de chuva, Sol, no gelo e durante a noite. Você também vai poder fazer alguns acertos no carro e precisará treinar muito para conseguir domar a máquina. Os gráficos perderam pontos por causa da neblina não intencional, mas estão bem na média. A jogabilidade deixa a desejar e os efeitos sonoros são fraquíssimos. Um desperdício.

Rogerio Motoda

DADOS

JOGADORES






CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	corrida
Publisher:	South Peak Interactive
Desenvolvimento:	Imagineer
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,5	**NOTA**
Som	6,0	**6,3**
Jogabilidade	6,0	
Diversão	6,5	
Replay	6,5	

TRANSFORMERS: BEAST WARS TRANSMETALS™

Monstros metálicos ficam melhor no desenho animado

Beast Wars é o nome daquele desenho exibido no Cartoon Network. A animação não é lá grande coisa. O game para N64, também não. O forte do show da TV é o visual, tridimensional. O jogo não consegue ter a mesma cara, nem nos personagens, nem nos gráficos, infelizmente.

Mas o cartucho tem lá seus atrativos. Afinal, são quatro modos diferentes: Arcade, VS, Battle e Bonus Mode. Neles você pode escolher qualquer um dos oito robôs para lutar. O melhor modo é o Battle, no qual os combatentes escolhem quatro robôs e, cada vez que um é abatido, vem outro em seu lugar. A jogabilidade é meio complicada, pelo menos até você se acostumar com cada fase de transformação. Não é necessário ser fã de Beast Wars pra se divertir, mas se for, melhor. Curiosidade: nos EUA, Transmetals saiu apenas para locação.

Cleiton Campos

DADOS

JOGADORES




CARTUCHO DE EXPANSÃO



RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	luta
Publisher:	BAM Entertainment
Desenvolvimento:	Takara
Cartucho de memória:	não
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	maiores de 13 anos

AVALIAÇÃO

Gráficos	6,0	**NOTA**
Som	6,0	**6,6**
Jogabilidade	7,0	
Diversão	7,5	
Replay	7,5	

Bomberman 64: The Second Attack!

O estouradinho está de volta, num game que é uma bomba (literalmente)!

Verdade seja dita: o que sempre cativou os jogadores e fãs da série Bomberman foi o divertido modo Multiplayer. Mas desde a criação dos jogos do personagem para Nintendo 64, parece que a Hudson Soft ainda não se deu muita conta desse fato. Bomberman 64: 2nd Attack é a terceira tentativa da empresa de lançar um game de aventura para um jogador realmente convincente com o nosso amigo cabeçudo para 64 bits. Desta vez, foram misturados elementos clássicos dos jogos da série Bomberman com fórmulas consagradas de games como Zelda: A Link To The Past e Mega Man.

2nd Attack tem uma história absurda, daquelas que só quem curte video game entende. Os oito elementos do Universo são raríssimas pedras que concedem grandes poderes àqueles que as possuírem. Após o vilão Rukifellth roubar uma delas, a grande Pedra Celestial, ele formou o exército Black Hole Bang e escravizou os sete planetas da galáxia para procurar os elementos restantes. Porém, um desses planetas era o Planeta Bomber, lar de Bomberman. Certo dia, quando voltava calmamente de uma jornada contra Artile, ele foi sugado para dentro de um buraco negro criado pela gangue. Dentro de uma prisão, fez amizade com uma criatura chamada Pommy (que é a cara do Kirby) e prometeu fugir da escravidão e acabar com o vilão que ameaça a paz do Universo.





Tudo novo e nada de novo

A jogabilidade é simples, porém não muito inovadora. Todos os controles são idênticos ao primeiro Bomberman 64, com a diferença de que agora existem diversos tipos de bombas, uma perspectiva diferente, e pode-se contar também com a ajuda de Pommy, que oferece uma ótima força cooperativa ao protagonista. Os gráficos dão uma sensação inevitável de nostalgia, com todos os efeitos e defeitos da primeira geração de games para N64. Com a baixa quantidade de polígonos, "slow-downs" e inexpressivos efeitos de explosão, você nem nota que está jogando a seqüência de um jogo lançado em 1996, mas no ano 2000. A perspectiva 2D, parecida com Zelda para Super NES, também complementa o ambiente retrô do game.

Com isso, o resultado é pouco atrativo para aqueles que procuram gráficos de encher os olhos e elementos de jogo inovadores. Quase tudo o que se vê no game já foi visto em diversos outros do passado (com exceção de Pommy). E o que é pior: o modo Multiplayer parece um Mario Party de segunda categoria. Contando ainda com a tecnologia da primeira geração de jogos para Nintendo 64, este segundo ataque pode até satisfazer os fãs dos outros dois games de Bomberman para o console, mas jogadores mais exigentes provavelmente vão preferir algo mais forte ou inovador. Quem sabe, se a Hudson Soft juntar seu simples e divertido modo Multiplayer da época do NES e Super NES às inovações tecnológicas do N64, não acerte da próxima vez?

Cassiano Barbosa

DADOS

JOGADORES



CARTUCHO DE EXPANSÃO





RUMBLE PAK



Tipo de jogo:	ação
Publisher:	Vatical Entertainment
Desenvolvimento:	Hudson Soft
Cartucho de memória:	sim
Tamanho:	não disponível
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	5,5
Som	5,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	6,5
Replay	6,5
NOTA	**6,2**



DADOS	
Tipo de jogo:	RPG
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	NST
Salva?	sim
Tamanho:	32 megabits
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO		NOTA
Gráficos	8,0	7,4
Som	8,5	
Jogabilidade	7,5	
Diversão	6,8	
Replay	7,0	

Como todo RPG que se preze, Crystalis tinha uma legião de fãs quando foi lançado para o NES, há alguns anos. Os jogadores trocavam informações sigilosas sobre estratégias e passagens secretas, como uma misteriosa religião. O jogo seguia a praia tradicional do gênero: a história de heróis que invadiam universos paralelos para lutar contra monstros e dragões e salvar o mundo.

Na versão para o GBC, quem ameaça o planeta é um dos magos sobreviventes do fim do mundo: o maléfico Dragonia, que combina seu poder com a tecnologia que havia no mundo antes de ser destruído. O objetivo é encontrar quatro espadas, que representam os elementos vento, fogo, terra e água. Juntas, elas formam a espada Crystalis, a mais poderosa do Universo e a única capaz de derrotar Dragonia. Uma história muito complicada para um jogo pouco divertido.

Crystalis foi desenvolvido pela Nintendo Software Tecnology, por isso, o acabamento é impecável, o áudio é digital e os gráficos são caprichados. O maior defeito do jogo é ser fácil demais. Faltam desafios e não há necessidade de estratégia. Durante o jogo, um dos magos acompanha seus passos e, a cada etapa vencida, lhe diz qual será a próxima missão. Tudo tão bem explicadinho que insulta a inteligência do jogador mais invocado. Se não fosse por alguns tigres, vampiros e outros monstros mais duros de matar, seria bem mais monótono. Detalhe: os textos são todos em inglês.

Gustavo Vieira



DADOS	
Tipo de jogo:	aventura
Publisher:	Ubi Soft
Desenvolvimento:	Planet Interactive
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO		NOTA
Gráficos	8,0	8,4
Som	8,0	
Jogabilidade	9,0	
Diversão	8,0	
Replay	9,0	

O melhor desta versão para o Game Boy do desenho animado O Caminho para El Dorado está em sua simplicidade. Este tradicional jogo de ação do estilo Mario surpreende pelos bons gráficos (compatível somente com o GBC), excelente jogabilidade e vinte fases bacanas. Como no longa-metragem animado, o jogador pode escolher entre os tranbiqueiros Tulio e Miguel. No início, há uma pequena introdução apresentando a dupla (com textos num inglês básico) e revelando a primeira missão: encontrar um mapa dividido em seis pedaços, que indica o caminho para a lendária cidade de El Dorado.

No caminho, há muitos bandidões para enfrentar, mas não se preocupe: isso é mais fácil do que você pensa. Basta usar a espada ou simplesmente jogar sacos – que você vai juntando durante o game – contra o inimigo. Além disso, é melhor ter cuidado com as cobras que aparecem de surpresa dentro de alguns desses sacos, e também com touros nervosos que surgem com certa freqüência.

Uma boa dica é não perder nenhuma moeda no caminho – cada uma vale cinco pontos. Com mil pontos o jogador já ganha uma vida extra. No geral, Gold and Glory – The Road To El Dorado é uma ótima opção para quem é fã do gênero plataforma. É verdade que não traz nenhuma inovação, mas mesmo assim é divertidíssimo.

Ricardo Matsumoto

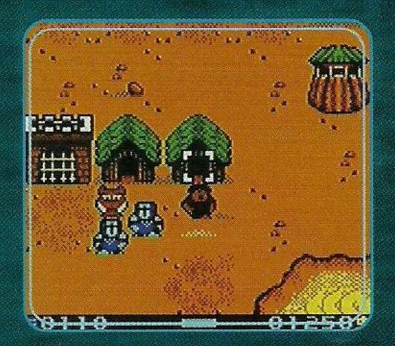
WARLOCKED™



Estratégia descomplicada para levar no bolso









Games de estratégia sempre foram conhecidos por serem muito complicados, chatos e frustrantes para a maioria dos jogadores. Essa idéia antiga tem a chance de ser modificada agora, graças ao lançamento de Warlocked para Game Boy Color. Produzido pela Bits Studios, Warlocked traz os elementos mais tradicionais dos jogos de estratégia, como Command & Conquer e Starcraft, mas de uma maneira simplificada e bem mais divertida.

A história de Warlocked acontece na época medieval, com a eterna disputa entre o bem (os humanos, formados pelos cavaleiros, os trabalhadores e a realeza) e o mal (os monstros, demônios e outras criaturas). Como líder supremo do reino, seus objetivos são diversos: derrotar monstros selvagens, resgatar magos (que podem ajudá-lo a qualquer momento) e salvar a rainha. Obrigações corriqueiras na vida de um herói.

No início da fase, as missões são apresentadas e você tem à disposição alguns personagens, uma ou outra construção e um terreno amplo. Com o cursor, você deve dar ordens aos seus comandados, no tradicional esquema "point & click" (apontar e clicar). Parece complicado, mas não é. Warlocked funciona sem o lenga-lenga tradicional que povoa os jogos do gênero.

Brincando de deus

Tudo é facilitado: é só direcionar o ícone para o personagem que você quer que pratique alguma ação, depois apontar o cursor para o local onde a ação deve ser praticada, e ele a executará automaticamente. Por exemplo, se você colocar o cursor sobre um personagem e depois clicar em cima de uma árvore, ele vai derrubá-la com machadadas, e com isso gerar combustível. Se apontar numa mina, ele irá garimpar ouro. Eles também podem construir castelos, que darão origem a guerreiros bem treinados, e por aí vai. Os comandos são todos muito simples e intuitivos, e podem ser aprendidos em poucos minutos. As primeiras fases dão o panorama do jogo e explicam o estilo para quem não está habituado. Como sempre, saber inglês é uma boa, já que dicas escritas aparecem o tempo todo e são uma mão na roda.

Outro detalhe interessante é a possibilidade de jogar do lado dos humanos ou dos monstros, já que os objetivos são totalmente diferentes. No total, são mais de vinte estágios, sendo dez com os humanos, dez com os monstros e oito fases Multiplayer, que devem ser jogadas com o cabo Game Link. Destaque também para os efeitos sonoros, acima da média. A música tem o clima medieval (apesar de repetitiva), e as vozes digitalizadas, muito bem definidas para o portátil, são um capricho a mais. Warlocked é, sem exagero, um dos melhores lançamentos para o Game Boy Color do ano, e o motivo perfeito para você viciar para sempre em games de estratégia. Se você sempre teve preconceito contra esse tipo de jogo, certamente vai mudar de idéia após algumas horas de Warlocked na veia.

Pablo Miyazawa

DADOS

Tipo de jogo:	estratégia/aventura
Publisher:	Nintendo
Desenvolvimento:	Bits Studios
Salva?	sim
Tamanho:	não disponível
Número de jogadores:	1 a 2 simultâneos
Recomendado para:	todas as idades

AVALIAÇÃO

Gráficos	8,9
Som	8,8
Jogabilidade	8,7
Diversão	9,3
Replay	9,5

NOTA 9,1

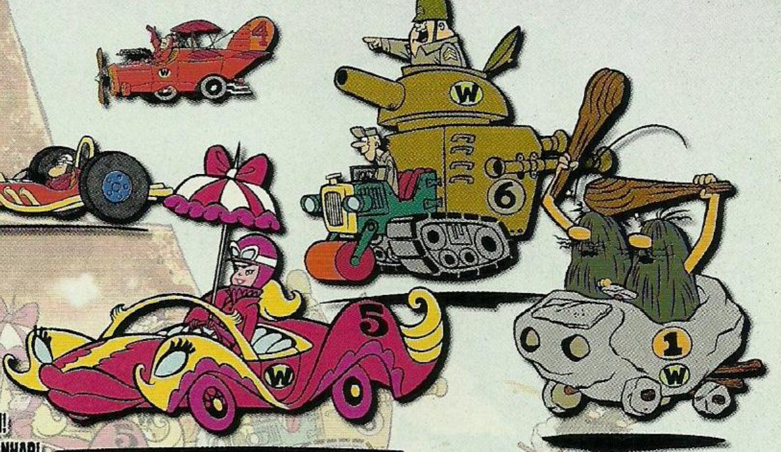
CHEGOU A SUA VEZ DE GANHAR A CORRIDA MALUCA!



CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00



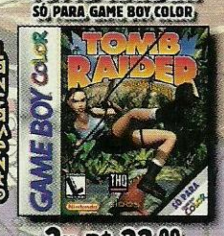
- ACELERE JUNTO COM DICK VIGARISTA, MUTTLEY E O RESTO DA TURMA DA CORRIDA MALUCA
- OITO CARANGOS ENVENENADOS; TRÊS NÍVEIS DE DIFICULDADE E NOVE PISTAS PIRADAS.
- CORRIDA MALUCA É UM GAME DE CORRIDA ONDE VALE TUDO E OS TRAPACEIROS NUNCA PERDEM!
- RELÂMPAGOS; TURBOS E OUTRAS BUGIGANGAS ESPALHADAS POR TODO LUGAR, USE-OS PARA GANHAR!
- ESQUEMA DE CONTROLE SIMPLES, CENÁRIOS BONITOS E PERSONAGENS FACILMENTE RECONHECÍVEIS.
- QUATRO MODOS DE JOGO: ARCADE; ENDURANCE; CHAMPIONSHIP E TIME TRIAL.

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

POKÉMON GOLD — Lançamento — VERSÃO GOLD — 3x R$ 33,00

POKÉMON SILVER — Lançamento — VERSÃO SILVER — 3x R$ 33,00

TOMB RAIDER — SÓ PARA GAME BOY COLOR — Lançamento



3x R$ 33,00

X-MEN MUTANT ACADEMY — SÓ PARA GAME BOY COLOR — Lançamento



3x R$ 33,00

LOONEY TUNES ALERT! — SÓ PARA GAME BOY COLOR — Lançamento



3x R$ 33,00

POKÉMON TRADING CARD



3x R$ 33,00

POKÉMON AMARELO



3x R$ 33,00

POKÉMON VERMELHO — 3x R$ 33,00

POKÉMON PINBALL — INCLUI FUNÇÃO RUMBLE — 3x R$ 36,66

MISSÃO: IMPOSSÍVEL — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

GAME BOY COLOR — PURPLE — KIWI — TRANSPARENTE — TEAL

3x R$ 99,67 OU EM 10x R$ 35,95

SUPER MARIO BROS DELUXE — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

RAYMAN — SÓ PARA GAME BOY COLOR — 3x R$ 33,00

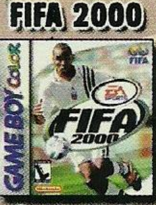
TOY STORY 2 — 3x R$ 33,00

BIONIC COMMANDO — SÓ PARA GAME BOY COLOR



3x R$ 33,00

FIFA 2000



3x R$ 33,00

Nintendo by gradiente

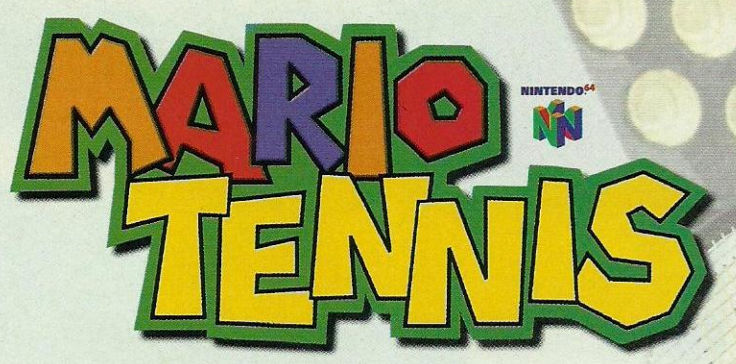
ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 30/09/2000 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 3,5% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(0**11) 7266-7777**



CÓDIGO NN09C





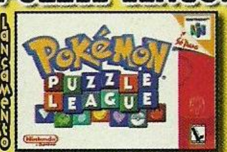

SACA SÓ O GAME QUE A NINTENDO ESTÁ LANÇANDO. MARIO TENNIS PROMETE PROPORCIONAR PARTIDAS EMOCIONANTES, CHEIAS DE AÇÃO, TÉCNICAS E TRUQUES. SE POR UM LADO A JOGABILIDADE É EXTREMAMENTE FÁCIL, TORNAR-SE O CAMPEÃO DESTES TORNEIOS RECHEADOS DE ITENS ESCONDIDOS E QUADRAS MALUCAS É EXCLUSIVIDADE PARA POUCOS E BONS.

- 14 PERSONAGENS CHEIOS DE TÉCNICAS E TRUQUES!
- MINI-GAMES, QUADRAS E PERSONAGENS SECRETOS!
- MULTIPLAYER PARA ATÉ 4 JOGADORES, NA MESMA TELA!

ISS 2000




POKÉMON PUZZLE LEAGUE



KIRBY 64



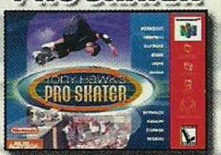

POKÉMON STADIUM



PERFECT DARK



TONY HAWK'S PRO SKATER



SUPER SMASH BROS.



EXCITE BIKE 64



MARIO PARTY 2



ALL STAR TENNIS 99



MARIO PARTY



JET FORCE GEMINI



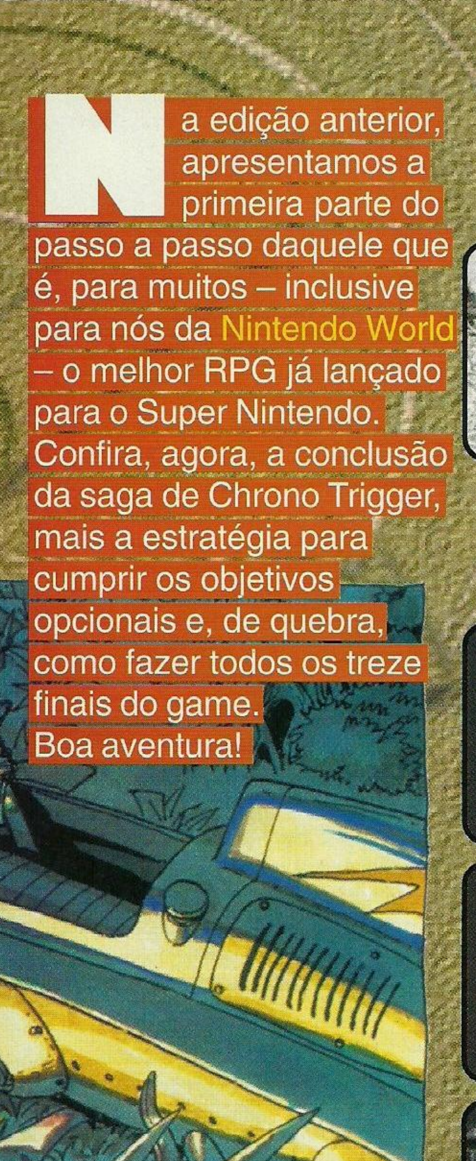
RIDGE RACER 64



TARZAN




SUPER CLASSICS
CHRONO TRIGGER
Todos os treze finais do melhor RPG da história
Parte 2 de 2
Por Ed Garden



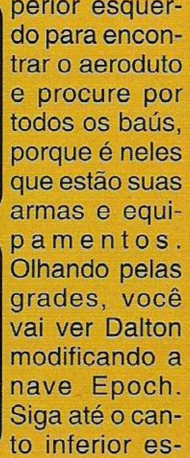
Na edição anterior, apresentamos a primeira parte do passo a passo daquele que é, para muitos – inclusive para nós da Nintendo World – o melhor RPG já lançado para o Super Nintendo. Confira, agora, a conclusão da saga de Chrono Trigger, mais a estratégia para cumprir os objetivos opcionais e, de quebra, como fazer todos os treze finais do game. Boa aventura!

12 000 B.C. - Idade das Trevas

Entre no Blackbird e destrua Dalton (The New King)
Voe para North Cape e fale com Magus



Logo após a morte cruel de Crono, Schala teletransporta seu grupo para fora do Ocean Palace e você terá que formar uma nova equipe de três personagens (não deixe de colocar Ayla em seu grupo, porque mais tarde não será possível alterá-lo). Vá para Commons e fale com o velho que está no topo. Dalton aparecerá para prendê-lo e o levará a bordo do Blackbird.



Suba, então, pelo canto superior esquerdo para encontrar o aeroduto e procure por todos os baús, porque é neles que estão suas armas e equipamentos. Olhando pelas grades, você vai ver Dalton modificando a nave Epoch. Siga até o canto inferior esquerdo da asa do Blackbird para encontrar o Golem Boss. Use apenas golpes físicos para destruí-lo. Logo depois, Dalton surgirá novamente para brigar (na forma de Dalton Plus). Ele é bem fácil de ser derrotado (tem apenas 3.500 de HP), então comece a usar seus melhores ataques, como o Cube Toss ou Antipode 3, para uma vitória rápida. Depois de finalmente exterminar Dalton e o Blackbird, você poderá pegar a Epoch de volta. Para sua surpresa, agora ela tem a capacidade de voar.



Após a batalha, seu grupo reaparecerá em Last Village. Siga até North Cape para reencontrar Magus. Aqui você deverá optar entre enfrentá-lo ou aceitá-lo em seu grupo. Se resolver lutar, o feitiço de Frog será quebrado (no final do game) e você nunca mais verá Magus no game. Se preferir que entre em seu grupo, ele se revelará um personagem bastante útil (mas Frog será eternamente um sapo). Lembre-se que o que você decidir nesse momento terá bastante influência no final do game. Como a história se divide neste ponto, é uma boa idéia gravar o game em duas baterias, se você realmente quiser ver todos os finais.



Para derrotar o sinistro Magus, preste atenção às indicações durante a luta: use sempre golpes do mesmo elemento ao qual o vilão estiver vulnerável. Por exemplo, se ele usar golpes de gelo, uma mensagem vai aparecer dizendo que ele está fraco com relação a gelo. Dai, é só passar a usar a Ice Sword, e assim por diante.







The End of Time
1 000 A.D. – Presente

Consiga o Chrono Trigger (The Time Egg).
Consiga o Clone em Leene Square, e na casa de Crono.



Enfrentando o velho Magus ou não, ele o mandará ao The End of Time para falar com o Old Man. Embarque na Epoch e vá para lá: nesse momento, uma estrutura colossal chamada Black Omen surgirá de dentro do oceano.



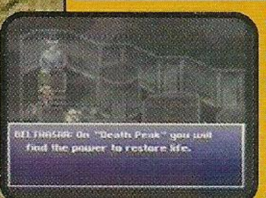
Converse com Gaspar (o Old Man) em The End of Time para ganhar o valioso item chamado Chrono Trigger. Depois, vá para Keeper's Dome (2 300 A.D.) e fale com uma criatura roxa chamada Belthasar.



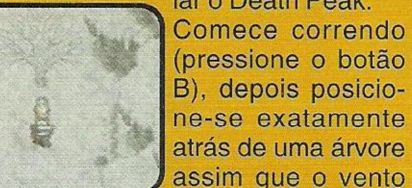
Ele vai dizer que precisará de um clone idêntico a Crono. Vá para a feira de Leene Square (1 000 A.D.) e entre na "Tent of Horrors". Jogue o minigame no estilo "Faça o que o mestre mandar" até conseguir ganhar o boneco do Crono (Crono Doll, idêntico ao original). O boneco estará ao lado da cama na casa de Crono (lembre-se que você é obrigado a falar com Gaspar antes de tentar pegar o clone de Crono).

2 300 A.D. – Futuro

Vá até Keeper's Dome para ativar o programa.
Escale o Death Peak e ressuscite Crono.
Cumpra os objetivos opcionais (The Fated Hour).



Com Chrono Trigger e o clone de Crono nas mãos, retorne ao Keeper's Dome (2 300 A.D.) e fale novamente com Belthasar (ele está na última sala). Ele, então, ativará o sistema que permitirá a seu grupo escalar o Death Peak.



Comece correndo (pressione o botão B), depois posicione-se exatamente atrás de uma árvore assim que o vento



começar a soprar. Assim que o vento parar, continue subindo até chegar à próxima árvore. Quando chegar a uma passarela de gelo estreita, caminhe lentamente, porque, se escorregar, será obrigado a recomeçar todo o percurso. No topo da montanha está o horroroso Lavos



Spawn (não o dos gibis!). O combate será finalizado rapidamente se você o golpear somente na cabeça. Depois da luta, ele deixará para trás seu casco vazio: empurre-o para perto da escada e use-o como degrau para subir. Bem no topo, você presenciará um eclipse e retornará ao momento da morte de Crono.



Na hora certa, troque o verdadeiro Crono pelo boneco e tenha um reencontro feliz com seu herói. Finalmente Crono está de volta para a alegria da nação gamemaníaca!

Objetivos opcionais

Se você gravar o jogo nesse momento, a mensagem "The Fated Hour" surgirá. Agora você tem duas opções: ou segue direto para terminar o game, ou pode ainda estender a aventura e cumprir os sete objetivos opcionais. Para saber quais estão faltando, não deixe de visitar sempre o Old Man de The End of Time.

1. Ajudar Fiona a reviver a floresta

Principais áreas envolvidas: Sunken Desert, Fiona's Shrine (600 A.D., 1 000 A.D.).
Informações de referência: "In the Middle Ages, a woman's sheer determination brings a forest back to life".
"Help someone close to you fast".



Lembre-se que este objetivo só poderá ser cumprido se você tiver conversado com a mulher que está segurando um vaso de planta em 12 000 B.C. Vá para a Casa de Fiona em 600 A.D. e converse com a mulher. Depois, siga até o deserto próximo e entre no Sunken Desert. Lá dentro, você encontrará uma criatura chamada



Retinite, que poderá ser derrotada com magias Ice ou Water (para abaixar a defesa) e ataques físicos.
Serviço feito, retorne à Casa de Fiona e deixe Robo ali para ajudar no reflorestamento da região. Retorne a esse mesmo lugar no ano 1000 A.D. (que agora se chama Fiona Shrine) para pegar Robo de



volta. Depois disso, algumas seqüências animadas revelarão um pouco sobre o passado de Lucca. Assim que ela acordar, no meio da noite, siga para a direita para encontrar um portal. Entre por ele para retornar à casa dela anos atrás, no exato momento do acidente que deixou a mãe de Lucca paralítica. Para salvá-la, corra até o ponto brilhante que está numa máquina e pressione o botão A. Daí, será preciso digitar a senha para a máquina parar: aperte os seguintes botões, nesta ordem: L, A, R, A (que é o nome da mãe de Lucca).



2. Derrotar Ozzie e seus capangas

Principais áreas envolvidas: Ozzie's Fort (600 A.D.).
Informações de referência: "A fugitive in the Middle Ages, Ozzie, maintains an evil hideout".



Após destruir o Blackbird, siga para o ano 600 A.D. Tente ir para lá com Magus no grupo, porque além de ele ter contas para acertar com Ozzie, é lá que estão escondidos seus melhores equipamentos. É hora de dar um fim à gangue, que surgirá numa versão muito mais poderosa: Flea Plus, Super Slash e Great Ozzie. Primeiro você pegará Flea, depois Slash e, na seqüência, o trio todo junto. Para terminar, a briga será com Ozzie sozinho. Durante essa luta, mova uma das alavancas da parede: você cairá num buraco e voltará para a tela anterior. Retorne à sala e espere um gatinho surgir do nada e mover outra alavanca que está no canto. É a vez de Ozzie cair diretamente num fosso para a morte certa. É o fim!





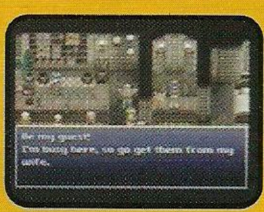


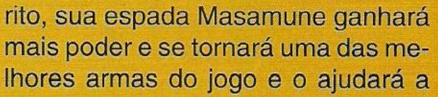
3. Ajudar o espírito de Cyrus a descansar em paz

Principais áreas envolvidas: Northern Ruins (600 A.D.).
Informações de referência: "There's the ghost of a lofty knight, slain by Magus in the Middle Ages, who haunts the present".



Com Frog no grupo, vá até o Café (600 A.D.) e fale com o marceneiro que está bebendo no balcão. Em seguida, vá direto para o ano 1000 A.D. e entre em Choras Inn. Converse com o homem que está na mesa, depois vá até a casa dele e pegue algumas ferramentas (Tools) com sua esposa. Volte para 600 A.D. e entregue as ferramentas ao marceneiro. Agora ele poderá consertar o castelo. Suba, entre em Northern Ruins e destrua todos os monstros que puder. Daí, saia, entre na casa do marceneiro e pague-lhe para consertar as ruínas. Entre nelas novamente para encontrar, no final, o túmulo do cavaleiro Cyrus. Quando conversar com o espírito, sua espada Masamune ganhará mais poder e se tornará uma das melhores armas do jogo e o ajudará a se dar bem. Depois disso tudo, retorne à casa do marceneiro e pague-o mais uma vez para ele terminar a reforma em definitivo.

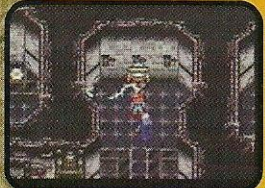






4. Derrotar Mother Brain no Futuro

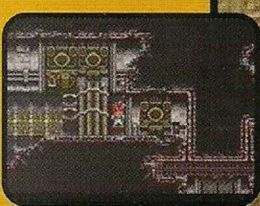
Principais áreas envolvidas: Geno Dome.
Informações de referência: "There's a task to be done in the future, where machinery originated".



Com a Epoch, vá até Geno Dome, em 2 300 A.D. (Robo deverá estar na frente do grupo para a porta se abrir). Algumas salas somente se abrirão se você as energizar, por isso fique olhando como os robôs agem para fazer igual: você deverá ativar as alavancas (apenas a da esquerda e a da direita) que estão ao lado das portas, e depois se "carregar" de energia – exatamente como os robôs fazem. Aí é só levar rapidamente a energia até o carregador que se abrir.
Já no carregador próximo à esteira, você terá que, primeiro, inverter o sentido dela. Para isso, passe pela parede que se encon-











tra no topo da esteira (como fez o robô que está logo atrás dela). Quanto ao robô que não deixa você passar, será preciso fazer com que um outro robô parecido persiga você. Daí, quando um ficar de frente para o outro, você terá espaço para prosseguir.



Pelo caminho, você encontrará duas pequenas criaturas brancas chamadas "Figurines": não deixe de pegá-las. O próximo inimigo, Atropos XR, fará com que você recarregue sua energia o tempo todo e capriche nas técnicas do Robo, como Robo Tackle ou Uzi Punch. Após a luta, Robo ganhará um item, e estará equipado automaticamente.



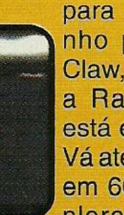
Em seguida, dirija-se ao canto superior esquerdo para chegar à sala principal de Geno Dome. Você terá que posicionar os dois pequenos seres peludos que havia pego antes sobre os pontos verdes que estão dos lados da porta. É hora de enfrentar Mother Brain. Primeiro destrua seus dois computadores, depois capriche nas técnicas Max Cyclone e Uzi Punch.

5. Conseguir a Rainbow Shell

Principais áreas envolvidas: Giant's Claw, Guardia Castle.
Informações de referência: "There's an object in the Middle Ages that sparkles like a rainbow".



Entre no Café da cidade de Choras (600 A.D.) e converse com Toma (o velho bebendo no balcão) para receber o item Toma's Pop. Depois, vá para West Cape, em 1000 A.D. e visite o túmulo de Toma, para abrir o caminho para Giant's Claw, o local onde a Rainbow Shell está escondida. Vá até Giant's Claw em 600 A.D. e explore o lugar até





encontrar o monstro Rust Tyrano. Para vencê-lo, equipe seu grupo com Red Vest/Mail ou Ruby Armor e use ataques como Luminaire, Ice Sword 2 ou Cube Toss. Após a briga, a Rainbow Shell será guardada como Tesouro Nacional em Guardian Castle. Entre no castelo (em





1000 A.D.) com Marle em seu grupo. Você verá o Rei, que estará sendo julgado. Desça ao porão, pegue um pedaço da Rainbow Shell e vá ao tribunal. Yakra XIII suge. Use Luminaire, Ice Sword 2 e Cube Toss para derrotá-lo com mais facilidade. Pegue a Yakra Key e abra o baú para libertar o Chanceler. Desça novamente para onde está a Rainbow Shell. Fale com Melchior para ele criar algumas armaduras para você.





6. Pegar a Moon Stone e a Sun Stone

Principais áreas envolvidas: Sun Palace, Mayor's Manor.
Informações de referência: "There's a very special stone that can shine its light on each generation, from the distant past to the far future".



Siga para o Sun Palace em 2 300 A.D. e enfrente o Son of Sun. Equipe seu grupo com Red Vest/Mail ou Ruby Armor para absorver seus ataques. Comece atacando com a magia de Magus, Black Hole duas vezes, para eliminar de cara duas de suas chamas. A seguir, ataque as que sobrarem com golpes físicos. A melhor estratégia é descobrir quais das chamas que, quando atingidas, afetam em cheio o núcleo do inimigo.

Ao final, você ganhará a lendária Pedra da Lua (Moon Stone). Leve-a até Sun Keep, em 65 000 000 B.C. e deixe a pedra debaixo da luz do Sol. Volte para 1 000 A.D. e você verá que a pedra não se encontra mais no lugar que estava. Siga para Snail Stop (na cidade de Porre) e compre um item chamado Jerky. Retorne para 600 A.D. e entregue o Jerky à mulher do prefeito em Mayor's Manor. É preciso doar o Jerky e não vender, senão o objetivo não poderá ser cumprido.



Vá para 1 000 A.D. e entre na mesma casa. O prefeito será um cara generoso e lhe devolverá a Moon Stone.

Pegue a pedra e recoloque-a em Sun Keep. Para finalizar, siga até 2 300 A.D. (com Lucca no grupo) para pegar a pedra, que agora se chama Sun Stone. Com a pedra nas mãos, retorne para 1 000 A.D. e encontre Melchior – ele estará com a Rainbow Shell. Lucca e Melchior farão ótimos equipamentos com a Sun Stone, inclusive a melhor arma do Crono: a espada Rainbow.



7. Derrotar a Rainha Zeal

Principais áreas envolvidas: Black Omen.
Informações de referência: "The Black Omen, which floats in the sky above your world".



Após finalmente vencer o Blackbird, o gigantesco Black Omen surge das águas. Você só entrará lá em três perío-



dos: 12 000 B.C., 600 A.D. e 1 000 A.D. Siga seu caminho até encontrar a sala dos mestres. Na seqüência, você pegará os seguintes vilões: Mega Mutant, Giga Mutant, Terra Mutant, Lavos Spawn, Zeal, Mammon Machine, Zeal's Face e, enfim, Lavos (com isso, você consegue chegar ao final número 2).





As Pedras Mágicas

Essas pedras são itens que lhe dão as poderosas técnicas triplas. Veja suas localizações:

Black Rock

Na sala secreta de Kajar (em 12 000 B.C.), quando você abrir os livros na seqüência certa: água, vento e fogo.

Silver Rock

Em Laruba Ruins, em 65 000 000 B.C. Após ressuscitar Crono, siga até as ruínas e converse com Nu.

Blue Rock

Em Giant's Claw, em 600 A.D. Procure pelo baú escondido.

Gold Rock

Em Denadoro Mountains, em 1 000 A.D. Após a morte de Crono, siga para as montanhas e coloque Frog na frente do grupo. Você receberá pedradas dos inimigos. Se tiver sorte, uma das pedras arremessadas será a Gold Rock.

White Rock

Em Black Omen. Entre na sala do Terra Mutant e abra um baú que há ali.

Agora você deverá encarar, de uma vez por todas, o vilão Lavos. Você escolhe por onde enfrentá-lo: ou siga pelo portal escondido atrás do velho em The End of Time, ou pela máquina do tempo Epoch, ou, ainda, através do Black Omen. Dependendo da maneira que você escolher, verá um final diferente.

Combate final: Lavos e Lavos Core

Derrote o Lavos e o Lavos Core (The Final Battle)



Em sua primeira forma, Lavos repetirá os golpes e procedimentos dos mestres anteriores do jogo. Derrote cada uma dessas formas com os mesmos golpes que você havia utilizado para derrotá-los antes. Depois que ele parar de imitar os inimigos, use os poderes Luminaire e Final Kick na boca do monstro. A boca se abrirá para você adentrar nas entranhas do vilão.



Lavos vai adquirir uma segunda forma. Ataque com o Cube Toss e o Luminaire, até destruir seus bra-



ços. No final, mande Luminaire e Final Kick na cabeça, aproveitando do que suas defesas já foram todas eliminadas. A terceira e última forma do vilão chama-se Lavos Core e é formada por um ser humanóide e duas pequenas criaturas voadoras (os Bits). O único inimigo que você realmente terá que destruir é o da direita (o da esquerda pode ser ignorado). Mas antes, é preciso vencer a criatura que está no meio, porque é ela quem



serve de escudo para o Bit. Use magias poderosas, como o Luminaire e Cube Toss para destruir o corpo. Daí, concentre os seus poderes no Bit da direita o mais rápido que puder, pois ele ficará totalmente desguarnecido. Use Luminaire, Final Kick e até ataques físicos. Se demorar muito para destruí-lo, o monstro do meio voltará e reestabelecerá o escudo de Bit, obrigando você a recomeçar todo o processo. Continue seguindo este procedimento até destruir Lavos em definitivo.







Os treze finais

Depois de assistir ao final, espere pelo "The End" e aperte Reset. Agora você tem a opção "New Game +", com a qual poderá reiniciar o game com o mesmo nível e equipamentos do jogo anterior. A maioria dos treze finais só poderá ser vista se você terminar o game nesse modo New Game +. Tudo dependerá do momento do jogo em que você enfrentar Lavos. Para não se perder, preste sempre atenção à frase que aparece cada vez que você gravar o jogo. Essa será sua melhor referência. Conheça, agora, os treze finais de Chrono Trigger e como fazer para conseguir cada um.

Final	Descrição	Como fazer
1. Final principal (The Fated Hour / The Final Battle)	Crono & Marle voam pelos céus segurando balões.	1. Ressuscite Crono para ele voltar ao seu grupo. 2. Derrote Lavos, chegando a ele com a Epoch.
2. Final principal 2 (The Fated Hour / The Final Battle)	A mãe de Crono sairá atrás de um gato e entrará num portal.	1. Ressuscite Crono para ele voltar ao seu grupo. 2. Derrote Lavos em sua primeira visita ao Black Omen.
3. Final "Nu" (The Village of Magic) – Somente no New Game +	Você verá a criatura Nu brigando com um sapo.	1. Derrote Lavos no Ocean Palace/12 000 B.C (quando surgir a mensagem "The Village of Magic" ao gravar). 2. Entre no Lavos Gate (pressione A no ponto brilhante à direita do teletransportador, em Leene Square) após sair de Heckran Cave. 3. Enfrente Lavos pelo "portal" de The End of Time, na primeira vez que você for para lá.
4. Final dos programadores (The Millennial Fair) – Somente no New Game +	Você encontrará os programadores do game e baterá um papo com cada um deles.	1. Derrote Lavos indo pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square) assim que entrar no New Game +.
5. Final do Frog (We're Back!) – Somente no New Game +	Todos terão sido transformados em sapos	1. Derrote Lavos indo pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square) assim que você retornar do ano 600 A.D. pela primeira vez.
6. Final do Frog Vs. Magus (The Masamune!) – Somente no New Game +	Finalmente, o verdadeiro duelo entre o nobre Frog e Magus.	1. Derrote Lavos indo pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square) assim que você pegar a espada Masamune e Frog estiver em seu grupo.
7. Final Magus Vs. Lavos (The Magic Kingdom) – Somente no New Game +	Você verá Magus encarando Lavos sozinho	1. Entre direto no Lavos Gate e derrote Lavos, logo após ter conversado com Janus em Zeal Palace e ele disser que você precisa ajudar alguém rapidamente ("help someone fast"). Isso deve ser feito antes de Schala abrir o portal que estava selado.
8. Final "Side-Show" (The Magic Kingdom) – Somente no New Game +	Você verá vários personagens sendo "julgados" no tribunal por Marle e Lucca	1. Derrote Lavos indo pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square) assim que você derrotar Magus e logo após Schala ter aberto o portal em Ocean Palace.
9. Final do Crono (The Time Egg) – Somente no New Game +	Crono não aparece, todos os personagens retornam para seus períodos e Marle fica pensando em Crono.	1. Não derrote Magus e faça-o entrar em seu grupo (na seqüência normal do jogo). 2. Não ressuscite Crono. 3. Derrote Lavos, indo até ele com a Epoch (a máquina do tempo).
10. O melhor final (The Time Egg) – Somente no New Game +	Frog vira humano, o Rei coloca o sino no lugar e a Epoch leva todos a um passeio pelos períodos.	1. Derrote Magus (na seqüência normal do jogo). 2. Não ressuscite Crono. 3. Enfrente Lavos pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square).
11. Final dos répteis (Unnatural Selection?) – Somente no New Game +	O game volta ao início, só que todos terão sido transformados em répteis.	1. Derrote Lavos indo pelo Lavos Gate (pressione o botão A em cima do ponto brilhante do lado direito do teletransportador de Lucca, em Leene Square) logo após Ayla retornar ao seu grupo pela segunda vez (depois de derrotar Magus pela primeira vez).
12. Final dos coadjuvantes (Footsteps! Follow!) – Somente no New Game +	Todos os personagens dão seu alô e se misturam aos créditos finais do jogo	1. Derrote Lavos pelo portal de The End of Time exatamente após destruir Reptile Lair, em 65 000 000 B.C. Você deverá entrar no portal exatamente na hora que retornar ao The End of Time. Este é o final mais fácil de deixar passar, por isso salve o game o tempo todo e fique atento à mensagem que aparecer (tem que estar escrito "Footsteps! Follow!").
13. Final do Lavos (?)	Esse é o final onde o mundo é destruído.	Apenas seja derrotado quando lutar com Lavos.

International Superstar Soccer '98 N64

Cabeçudos Na tela onde aparece Press Start piscando, digite a seguinte seqüência: C↓, C↓, C↑, C↑, C→, C←, C→, C←, B e A. Agora, segure o botão Z e pressione Start. Se tudo der certo, o narrador confirma o código.

Times All Star Na tela-título do jogo, espere Press Start ficar piscando. Feito isso, digite a seguinte seqüência: ↑, C↑, ↓, C↓, ↑, C↑, ↓, C↓, ←, C←, →, C→, ←, C←, →, C→, B, A, segure o Z e aperte Start.

International Superstar Soccer SNES

Times All Star e Status perfeito
Para jogar com o time Superstar, faça o seguinte: na tela-título, pegue o segundo controle e pressione B, B, X, X, A, Y, A, Y, →, ←, X. Depois disso, entre no Exhibition Mode e encontre o time All Star. Para deixar todos os jogadores com o melhor status (com as carinhas alegres), faça esta seqüência no segundo controle e digite: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, e A.

Colocar o mascote do time em campo
Na tela-título, com o segundo Controller, digite: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B e A.

Transformers Beast Wars Transmetals N64

Jogue com Ravage e Tigatron Selecione o modo Versus ou Arcade. Depois, coloque o cursor sobre Cheetor, então segure Z e pressione A na tela de seleção de personagens. Aperte ← ou → para escolher entre Ravage e Tigraton.

Jogue com Starscream Selecione o modo Versus ou Arcade. Depois, coloque o cursor sobre Waspinator, então segure Z e pressione A na tela de seleção de personagens. Aperte ← ou → para escolher Starscream.



Jogue com Play as Blackarachnia Selecione o modo Versus ou Arcade. Depois, coloque o cursor sobre Tarantulas, então segure Z e pressione A na tela de seleção de personagens. Pressione ← ou → para escolher Blackarachnia.

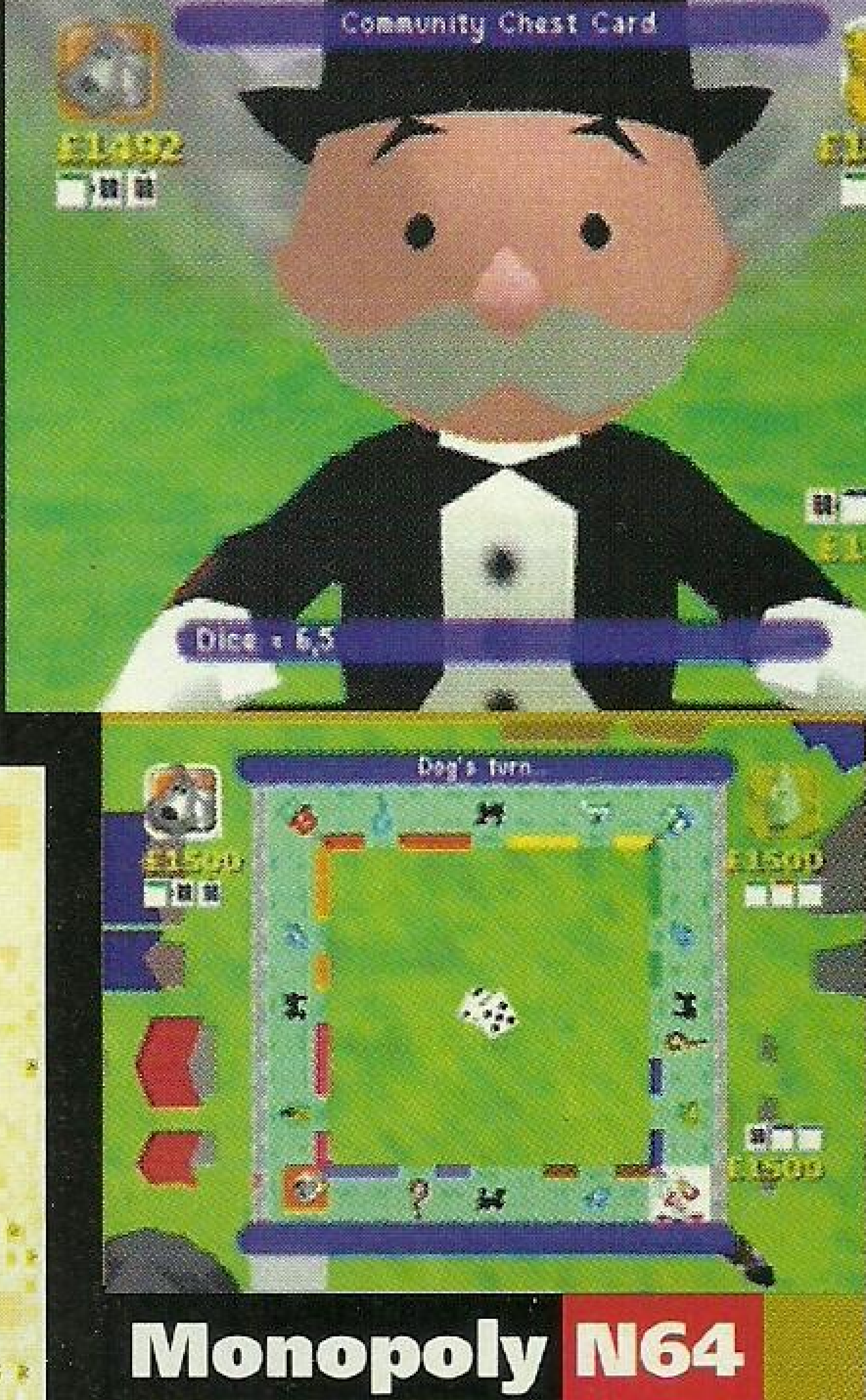


Lute contra Megatron X Complete o game com Megatron sem limite de tempo e você lutará com X no final.

Derrote Megatron X Pressione C→ para permanecer atirando, até ter um Energon Strike. Volte a ser um veículo. Então, transforme-se num animal e permaneça apertando C→ rapidamente, até a barra Energon ficar cheia. Aproxime-se de Megatron X e use o golpe. Repita até acabar com ele.

Pegue a Rattrap armor dos primeiros episódios
Termine o game incluindo Megatron X para pegar a melhor armadura.





Monopoly N64

Cabeça de batata
Selecione o Saco de Dinheiro (Money Bag Token) e troque seu nome para Potato.

Peças douradas
Troque o nome da peça do primeiro jogador para Aurum.

Câmera móvel
Troque o nome da peça do primeiro jogador para Wander. Quando começar o jogo, pressione Z para ver os recursos e, em seguida, aperte C↑ para acessar o modo de câmera. Para voltar à tela de recurso, pressione C↑ novamente.



Paperboy 64 N64

Mais códigos secretos

Código	Efeito
INVINC	Energia infinita
MAGOO	Diminui o campo de visão
SIDES	Arremessa jornal para o lado

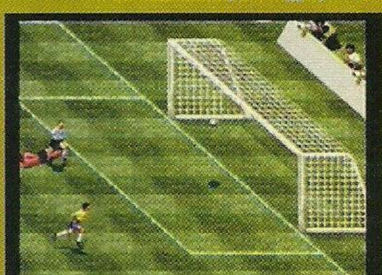
International Track & Field N64



Truques

- **Pole vault** Coloque L.A. como nome no Championship Mode para destravar o pole vault. Um som confirma a dica.
- **Eventos extras** Coloque Montreal como nome no Championship Mode para destravar o Secret Events. Um som confirma a dica.
- **Modo Ouro** Coloque Helsinki ou Moscow no Trial Mode para destravar o Gold Mode. Um som confirma a dica.
- **Modo Bronze** Coloque Roma como nome no Trial Mode para destravar o Bronze Mode. Um som confirma a dica.
- **Modo Metal** Coloque Sydney como nome no Trial Mode para destravar o Metal Mode. Um som confirma a dica.
- **Modo Verde** Coloque Mexico como nome no Trial Mode para destravar o Green Mode. Um som confirma a dica.
- **Modo Vermelho** Coloque Tokyo como nome no Trial Mode para destravar o Red mode. Um som confirma a dica.

International Superstar Soccer Deluxe SNES





Transforme os juízes em cães

Faça esta seqüência na tela-título com o segundo controller: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B e A. Um latido confirma o código.

Times All Star

Para jogar com os times All Star no modo Open Game, faça esta seqüência na tela-título com o segundo Controller: R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y.

Pontos de habilidades extras

Depois de selecionar seu time, escolha a opção Edit Players Skills (habilidades dos jogadores) e distribua todos os pontos de habilidades entre seus atletas. Quando você tiver 0 (zero) pontos, selecione a palavra Cancel e pressione o botão Y. Agora, você terá mais pontos de habilidade para distribuir entre seus jogadores (exatamente a mesma quantidade com a qual você começou).

International Superstar Soccer 64 N64

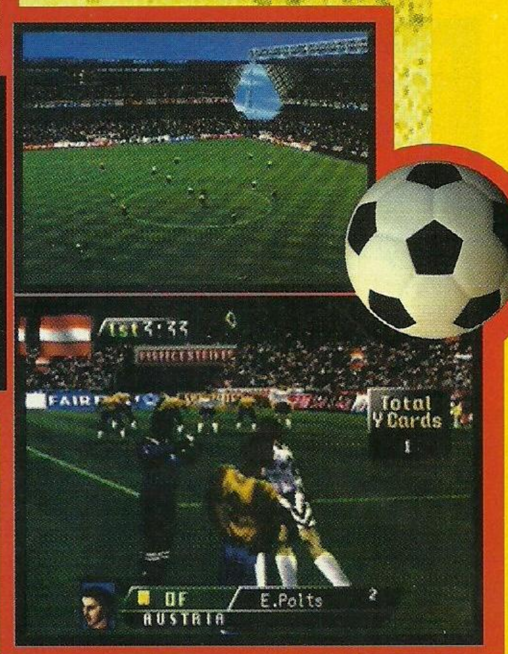
Jogar com times All Star

Para escolher os seis times All Star, pressione, na tela-título:
↑, ↑, L, ↓, L, ↓, L, ←, R, →, R, ←, R, →, R, B, A.
Segure o botão Z e aperte Start.

Jogadores cabeçudos

Para jogar com os craques supercabeçudos, pressione na tela-título:
C↑, C↑, C↓, C↓, C←, C→, C←, C→, B, A.
Segure o botão Z e aperte Start.







Excite Bike 64 N64

Mais truques

Para que a tela de Password apareça, aperte e segure os botões, no menu principal, nesta ordem: L, C→ e C↓. Segurando, aperte A, e a tela Enter A Cheat Code aparece. Agora é só escrever os códigos abaixo:

Abrir todos os Stunts	TRICKSTER
Pistas invertidas	YADAYADA
Modo noturno	MIDNIGHT





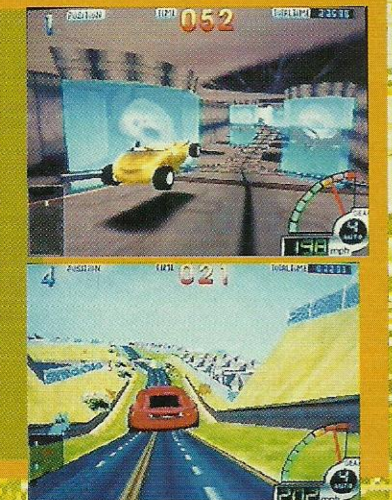


California Speed N64

Brincando com a névoa

Selecione no Menu a opção Single ou Practice e imediatamente segure os botões L e R, ↓, e todos os quatro botões C. Solte os botões após aparecer uma pista completa e então pressione para a direita várias vezes, até passar por todas as pistas ao menos uma vez. Agora escolha uma pista, ilumine a opção Mirror e pressione direita três vezes.





Cyber Tiger 2000 N64

Como fazer os códigos

Na tela com o Menu Principal, selecione um modo de jogo e pressione o botão A. Na tela de seleção de jogadores, pressione A para editar o seu jogador. Entre em Edit Name, insira os nomes listados abaixo e, quando terminar, pressione o botão A.

Campo volcano

Entre com o nome Sthelens

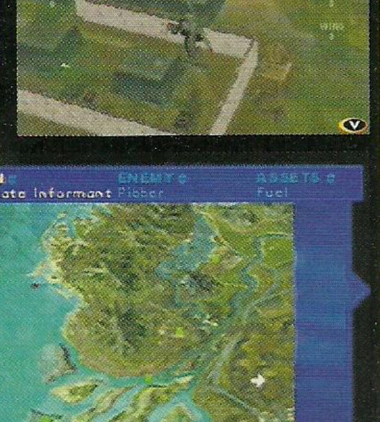
Novos jogadores

Jogador	Código
Starr	RETRO
Robert	ICE
Liltiger (outro uniforme)	PRODIGY
Liltiger (outro uniforme)	LILTIGER
Marvin	UFO
Motoqueiro	DELVIS
Fantasma Festus	GOLDDGR
Kimmi	RAPPER
Tigre de Bengala	TIGERRRR
Billy (outro uniforme)	WILLI
Bobby	BRAT
Fã de Tiger Woods	CYBERTW
Cindy	INSTYLE
Mark	MARKO
Traci	SAFARI
Willi	EA GAMER

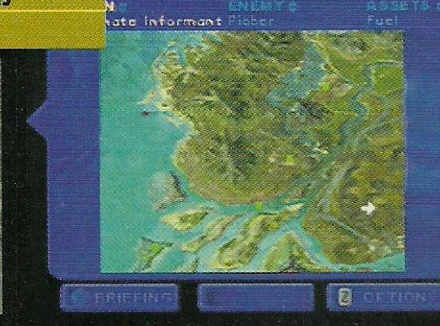
Nuclear Strike 64 N64

Novos códigos

Código	Efeito
DRWC	Combustível infinito
FCQWH	Munição infinita
GZXCV	Troca de fase
HLNRV	Debug Menu
JYMNT	Modo invisível
KPLYQ	Tentativas infinitas
LLMMNN	MPG Duplo







Starcraft 64 N64

Modo Deus

Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) para abrir o God Mode.

Info mana

Complete a última fase do episódio 6 (Zerg/ The Last Episode) em Brood War para abrir o Info mana.

Sem névoa nos confrontos

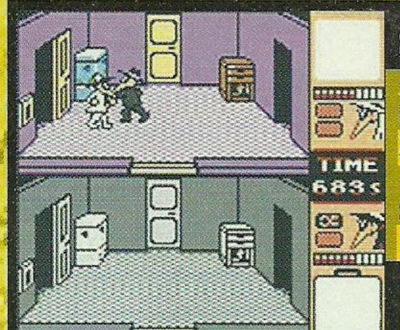
Complete a última fase do episódio 3 (Protoss) X-03: Legacy of the Xel 'naga em Brood War. Vá para a pequena ilha atrás dos corsários e, de lá, retorne para o começo da fase. Toque a bandeira branca para ativar o truque.











Spy Vs. Spy GBC

Passwords

Última fase

Z4W4P

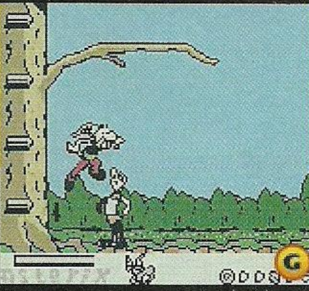
Seleção de fases

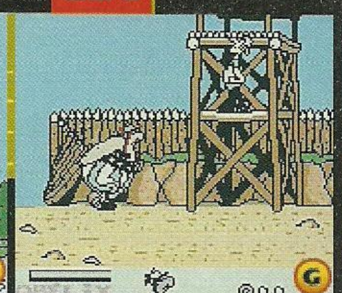
15Y24

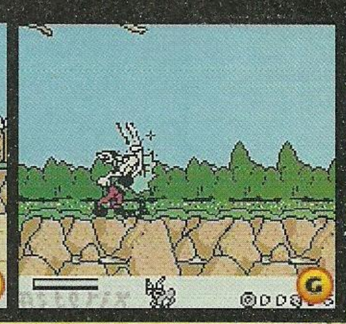


Asterix: Search for Dogmatix GBC

Fase	Passwords
2	CQPSJ
3	MLSPS
4	RSFMS
5	TPPGN







Speedy Gonzalez Aztec Adventure GBC

Fase	Password
02	6483
03	2397
04	9853
05	5629
06	5141







Rayman GBC

Acesse todos os superpoderes Pause o jogo e pressione: →, ←, ↑, ↓, A, ↑, ↑, ↓, B, →, →, ←, ← e A.

Veja os créditos Pause o jogo e pressione: B, A, B, A, A, B, A, A, B, A, A, A, A, A e A.



Chrono Trigger SNES

Todas as técnicas duplas (Double Tech)

Na tabela abaixo estão os nomes de todas as técnicas duplas que podem ser obtidas durante o jogo. Lembre-se que, para aprender todas, você precisa primeiro conhecer todas as técnicas simples dos personagens envolvidos:

	Crono	Marle	Lucca	Frog	Robo	Ayla
Crono	●	Aura Whirl Ice Sword Ice Sword 2	Fire Whirl Fire Sword Fire Sword 2	X Strike Sword Stream Spire	Rocket Roll Max Cyclone Super Volt	Drill Kick Volt Bite Falcon Hit
Marle	Aura Whirl Ice Sword Ice Sword 2	●	Antipode Antipode 2 Antipode 3	Ice Water Glacier Double Cure	Aura Beam Ice Tackle Cure Touch	Twin Charm Ice Toss Cube Toss
Lucca	Fire Whirl Fire Sword Fire Sword 2	Antipode Antipode 2 Antipode 3	●	Red Pin Line Bomb Frog Flare	Fire Punch Fire Tackle Double Bomb	Flame Kick Fire Whirl Blaze Kick
Frog	X Strike Sword Stream Spire	Ice Water Glacier Double Cure	Red Pin Line Bomb Frog Flare	●	Blade Toss Bubble Snap Cure Wave	Slurp Kiss Bubble Hit Drop Kick
Robo	Rocket Roll Max Cyclone Super Volt	Aura Beam Ice Tackle Cure Touch	Fire Punch Fire Tackle Double Bomb	Blade Toss Bubble Snap Cure Wave	●	Boogie Spin Kick Beast Toss
Ayla	Drill Kick Volt Bite Falcon Hit	Twin Charm Ice Toss Cube Toss	Flame Kick Fire Whirl Blaze Kick	Slurp Kiss Bubble Hit Drop Kick	Boogie Spin Kick Beast Toss	●





Técnicas triplas (Triple Techs)

As técnicas triplas são golpes combinados desferidos por três personagens ao mesmo tempo. Para aprendê-las, os personagens envolvidos precisam saber todas as técnicas simples.



Nome da técnica	Personagens envolvidos	Técnicas obrigatórias que cada um deve saber
3D Attack	Crono + Frog + Ayla	Cyclone, Slurp Cut e Triple Kick
Arc Impulse	Frog + Crono + Marle	Spincut, Ice 2 e Leap Slash
Dark Eternal	Marle + Lucca + Magus	é preciso ter a Black Rock equipada
Delta Force	Crono + Marle + Lucca	Lightning 2, Ice 2 e Fire 2
Delta Storm	Lucca + Crono + Frog	Lightning 2, Fire 2 e Water 2
Final Kick	Crono + Marle + Ayla	Lightning 2, Ice 2 e Triple Kick
Fire Zone	Robo + Crono + Lucca	Spincut, Fire 2 e Laser Spin
Gatling Kick	Ayla + Crono + Lucca	Lightning 2, Fire 2 e Triple Kick
Grand Dream	Robo + Marle + Frog	Life 2, Frog Squash e Heal Beam
Lifeline	Marle + Crono + Robo	Cyclone, Life 2 e Laser Spin
Omega Flare	Lucca + Robo + Magus	Flare, Laser Spin e Dark Bomb (é preciso ter a Blue Rock equipada)
Poyozo Dance	Marle + Lucca + Ayla	Provoke, Hypno Wave e Tail Spin
Spin Strike	Ayla + Frog + Robo	Leap Slash, Robo Tackle e Tail Spin
Triple Raid	Robo + Crono + Frog	Cyclone, Leap Slash e Robo Tackle
Twister	Crono + Robo + Ayla	Cyclone, Laser Spin e Tail Spin





X-Men Mutant Academy GBC

Personagens secretos

Na tela-título, digite os códigos abaixo para habilitar dois novos personagens.

Phoenix baixo, frente, ↓, ↑, trás, frente, B e A

Apocalypse frente, trás, cima, ↓, trás, ↑, B e A

???PERGUNTE AOS PILOTOS

Castlevania: Legacy Of Darkness N64

Onde pego a Crest Half A?

Thais Mendes - São Paulo/SP

Após pegar a Crest Half B, desça as escadas e vá até a cerca de metal. Vire à direita e siga pela cerca até o portão. Abra-o com a Thorn Key, destrua as tochas e pegue a Rose Brooch. Feito isso, vá para a fonte que existe no começo do estágio e faça o pilar subir. Assim, você poderá colocar o Rose Brooch no topo da fonte e ganhar o Crest Half A.



Donkey Kong 64 N64

Como eu pego as coroas na Ilha DK (DK Isle)?

Marcelo Vendramini - São Paulo/SP

A primeira coroa pode ser encontrada no Quartel do Snide. Levante a pedra para encontrar o Arena Pad. Para encontrar a segunda, você dever entrar no Teleporte 3 (Bananaporter). De frente para a água, siga até uma pequena ilha com um canhão. Atire-se do canhão para chegar a uma área gramada com uma cabana de madeira. Entre nela e atire no cogumelo que está se movendo pelo teto da cabana com os seguintes macacos (siga exatamente esta ordem): Diddy, Donkey, Lunky, Chunky e Tiny. Retorne para o Chunky e use o Chunky Pad que aparecer para ficar invisível e, assim, encontrar o Arena Pad.

POWERLINE (11) 814-8044

GALLERY

KIRBY

O que será Kirby? Um enorme marshmallow? Um saco cor-de-rosa? Um chiclete? Na verdade, nada disso parece importar à legião de fãs que mantém popular esse simpático personagem desde sua primeira aparição, em 1992. E o principal motivo do sucesso é a qualidade de seus games, envolventes, coloridos e divertidos, que vão do gênero Puzzle ao tradicional estilo plataforma, todos produzidos pela HAL e publicados pela Nintendo.

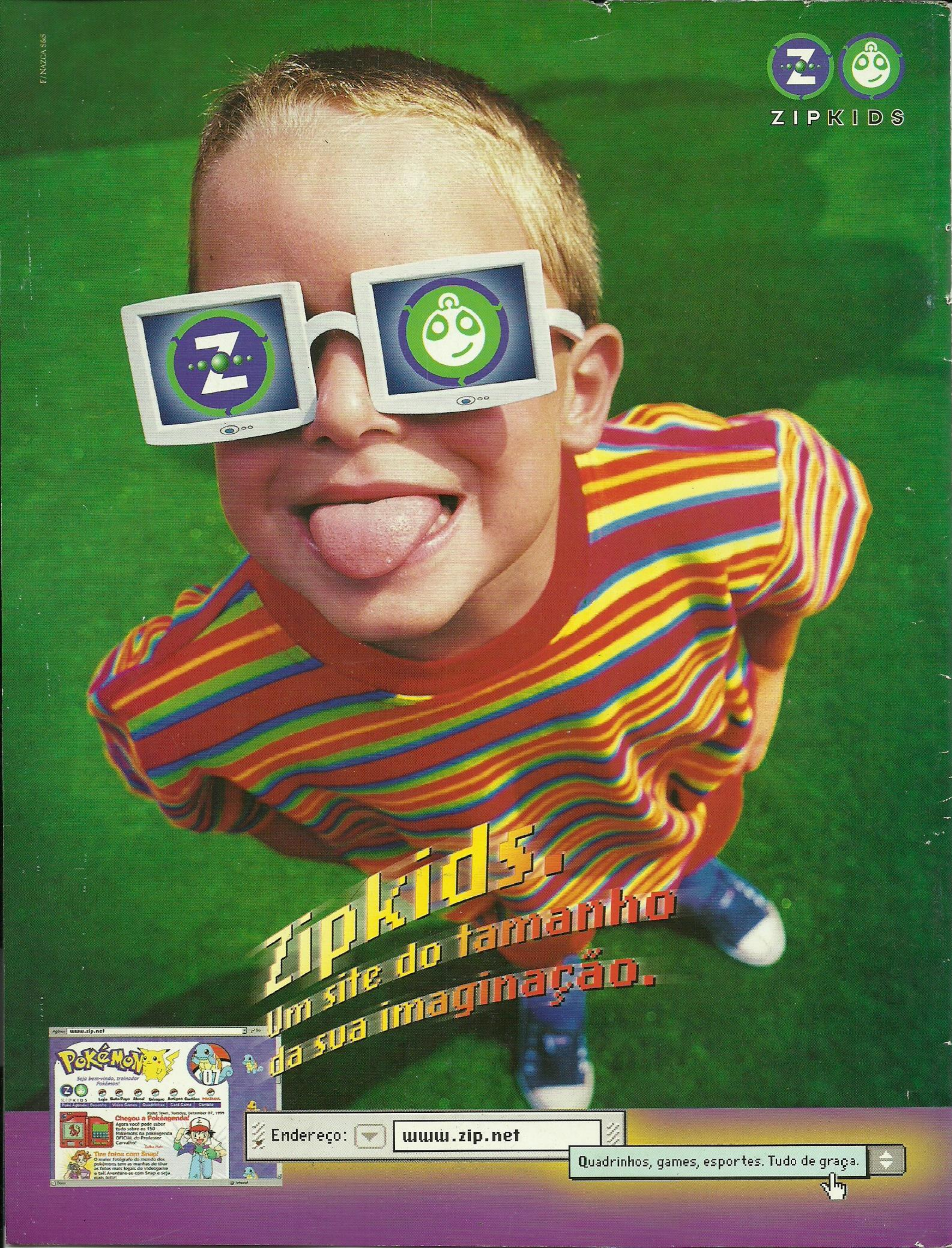
A origem de Kirby é um grande mistério. Uma velha lenda diz que ele foi criado em homenagem a um antigo advogado da Nintendo of America, que era gorducho e também se chamava Kirby. Essa história nunca foi confirmada oficialmente, mas colabora para manter aceso o interesse pelo personagem.

Games Nintendo que participou

Kirby's Dream Land	Game Boy	1992
Kirby's Adventure	NES	1993
Kirby's Pinball Land	Game Boy	1993
Kirby's Dream Course	Super NES	1994
Kirby's Dream Land 2	Game Boy	1995
Kirby's Block Ball	Game Boy	1995
Kirby's Avalanche	Super NES	1995
Kirby's Super Star	Super NES	1996
Kirby's Dream Land 3	Super NES	1997
Kirby's Star Stacker	Game Boy	1997
Kirby's Super Star Stacker	Super Famicom	1998*
Super Smash Bros.	Nintendo 64	1999
Kirby 64: The Crystal Shards	Nintendo 64	2000
Kirby's Tilt 'n' Tumble	Game Boy Color	2000

(* no Japão)

Nome completo: Kirby
Local de nascimento: Dream Land (Terra dos Sonhos)
Profissão: defensor da Terra dos Sonhos
Arquiinimigos: Rei Dedede e Dark Matter
Principais habilidades: pular, flutuar, inalar, copiar as habilidades dos inimigos e comer (muito)
Comida favorita: qualquer bandido ou objeto que aparecer a sua frente



ZIPKIDS
Zipkids.
Um site do tamanho da sua imaginação.
www.zip.net
Pokémon
Seja bem-vindo, treinador Pokémon!
ZIPKIDS
Chegou a Pokéagenda!
Agora você pode saber tudo sobre os 150 Pokémons na pokéagenda OFICIAL do Professor Carvalho!
Tire fotos com Snap!
O maior fotógrafo do mundo dos pokémons tem as manhas de tirar as fotos mais legais do videogame e tal! Aventure-se com Snap e seja mais feliz!
Endereço:
www.zip.net
Quadrinhos, games, esportes. Tudo de graça.